

M E C H A N I C A L D E S I G N W O R K S

メカニックデザインワークス

柳瀬 敬之

Y A N A S E T A K A Y U K I

■ PREFACE — 巻頭言

このたび、メカを描いて
なんとかご飯を食べられるようになってからの
15 年分のお仕事をまとめた本を
出す機会を与えていただきました。

「いかにしてメカを描いて、生きていくか」
これまでの人生の半分、
そればかりを考えていました。
そのための漫画投稿だったり、就職だったり、
アシスタントだったり、フリーだったり。
自分なりに進んできたことを振り返ったとき、
周りの人たちの支えなしでは
到底実現できなかったと痛感しました。

お世話になった方々、
この本を手にとってくださった方に
最大限の感謝を捧げたいと思います。
ありがとうございました。
また、今度ともよろしく願っています。

2015 年 6 月
柳瀬敬之



CONTENTS

巻頭言 …… 3

柳瀬敬之プロフィール …… 6

GENRE 1

GAME

7

ゼノブレイドクロス …… 8

スーパーロボット大戦W …… 22

スーパーロボット大戦J …… 30

スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS …… 34

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION …… 36

電撃スパロボ! スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION …… 38

グライアスパースト セカンドプロローグ …… 40

メタルギア ライジング リベンジェンス …… 44

叢 -MURAKUMO- …… 54

ARMORED CORE 2 …… 56

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE …… 57

Another Century's Episode 3 …… 58

スティールクロニクル ヴィクトルバーズ …… 60

ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸] …… 66

ゼノサーガ エピソードII to III a missing year ～U.M.N.に封印されし真実の断片～ …… 68

GENRE 2

ANIMATION

69

攻殻機動隊ARISE …… 70

機動戦士ガンダム00 …… 82

文庫カラー口絵、雑誌カラーイラスト …… 82

機動戦士ガンダム00 …… 84

劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer- …… 107

機動戦士ガンダム00V、機動戦士ガンダム00F、機動戦士ガンダム00P …… 115

文庫モノクロ挿絵 …… 120

機動戦士ガンダム MS IGLOO 1年戦争秘録 …… 122

ファイアボール チャーミング …… 126

キャプテン・アース …… 136

交響詩篇エウレカセブン …… 138

交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい …… 140

ゼーガペイン …… 141

革命機ヴァルヴレイヴ …… 142

テンカイナイト …… 144

エヴァンゲリオン新劇場版:序 …… 150

GENRE 3

HOBBY

151

- フレイムアームズ …… 152
- 武装神姫 …… 154
 - 武装神姫バトルマスタース …… 171
 - 武装神姫 Moon Angel …… 171
 - 雑誌モノクロイラスト …… 172

GENRE 4

OTHER

173

- 漫画「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン」 …… 174
- 輻輳のマークメルド …… 180
- 狼界のゼーレン …… 182
- その他イラストレーション …… 184
 - デビルガンダム …… 184
 - サイコ・ガンダム …… 184
 - ガンダムGダッシュ …… 184
 - ラビドリードッグ …… 184
 - ダークウェ …… 185

柳瀬敬之をひもとく15の質問 …… 186

柳瀬敬之年表 …… 190

■ 柳瀬敬之プロフィール

1974年1月21日生。京都府出身。建築専門学校建築設備科卒業。建築設備の会社に入社するも、漫画家を目指し3カ月で退社。1年間アルバイトをして資金を貯め上京。東京で本屋のバイトをしながら、漫画雑誌に投稿。絵のアルバイトを探していたところ、スクウェア(現スクウェア・エニックス)のデザイナー募集に応募し、合格するも、絵の仕事ではなく、モーションデザイナーとして研修ルームに。一週間後、ドリームファクトリーへ移籍しモーションデザイナーとして『トバル2』(1997)などのプロジェクトに携わる。1999年、メカニックデザイナーを募集していたフロム・ソフトウェアへ入社したのを機に、メカニックデザイナーとしてのキャリアをスタート。2002年からフリー。

GENRE 1

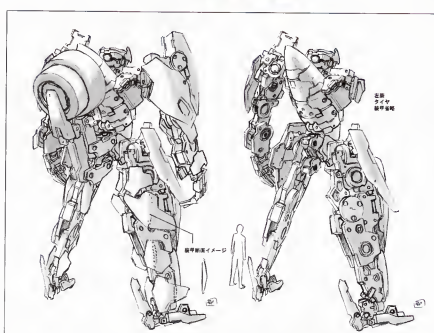
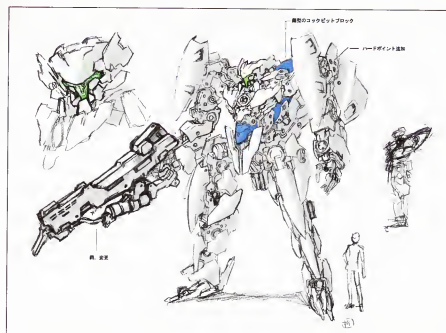
GAME

ゼノブレイドクロス

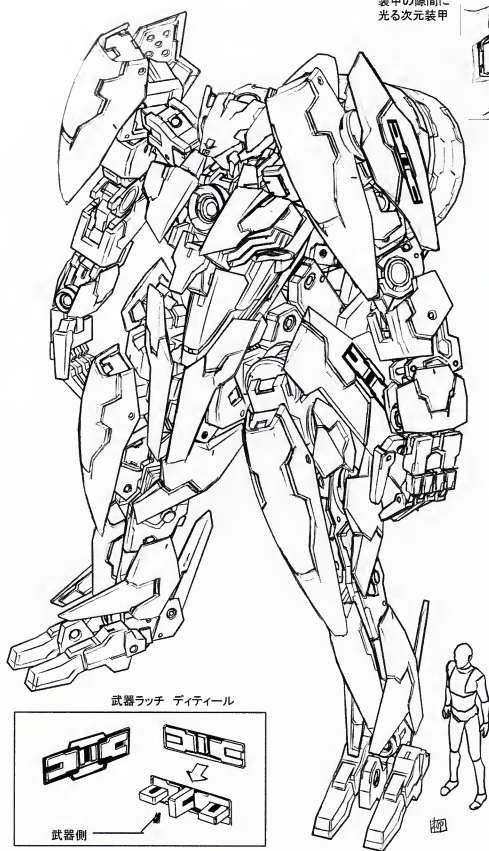
『XenobladeX』（ゼノブレイドクロス）は、任天堂のWiiで2010年に発売したRPG『ゼノブレイド』を制作したモノリスソフトが、新たに手掛けるWii UのRPG。未開の惑星で地球人類の種の存続をかけた重厚なSFが楽しめる。日本では2015年4月29日発売。

Formula シリーズ ADO130 Formula.ST など Formula series

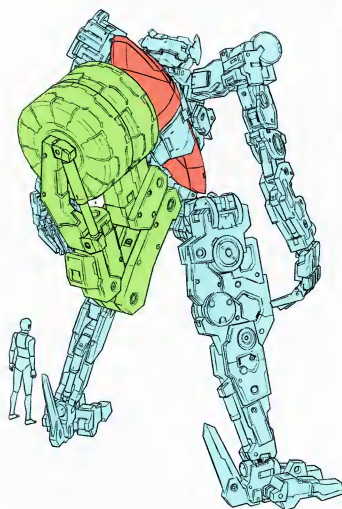
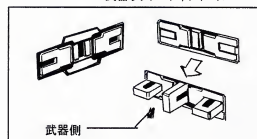
高速移動形態としてバイクから人型に変形するロボット、シェルのコックピットという発注でした。歩きながらもタイヤフレームを展開し、スムーズに変形させたかったので、ギミックに苦心しました。ラフでイメージを完成させた後は、ひたすら3Dモデルで関節位置を試行錯誤。背中や武器を接続する部分などは、ゲームのシステム開発が進み変更になりましたが、デザインを少し変更したり、パーツを足したりと、こちらで作業させてもらえたので、徐々にゲームの現場参加という感じで楽しかったです。機体ごとに掲載したカラーイラストは広報用に抱いたもの。ゲームのほうで彩色された3Dモデルを参考に描きました。武器のデザインは、右手武器以外はモノリスソフトさんから提供いただいたデザインです。



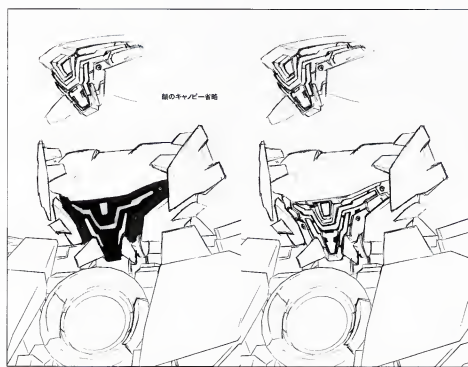
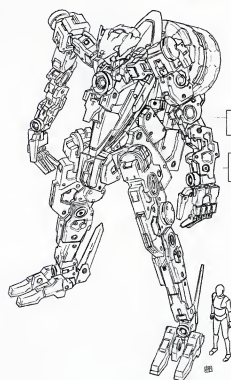
装甲の隙間に
光る次元装甲



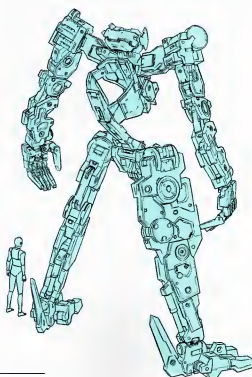
武器ラッチ デティール



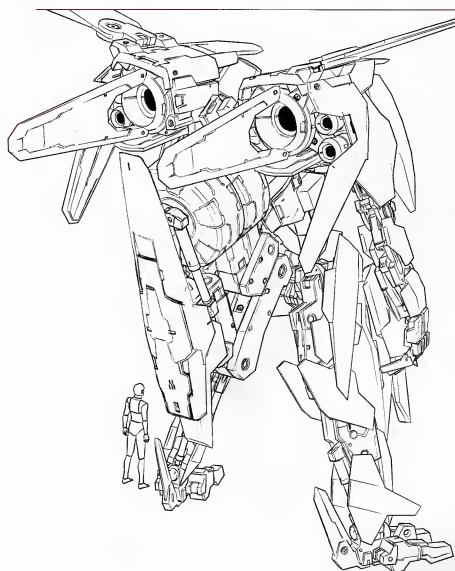
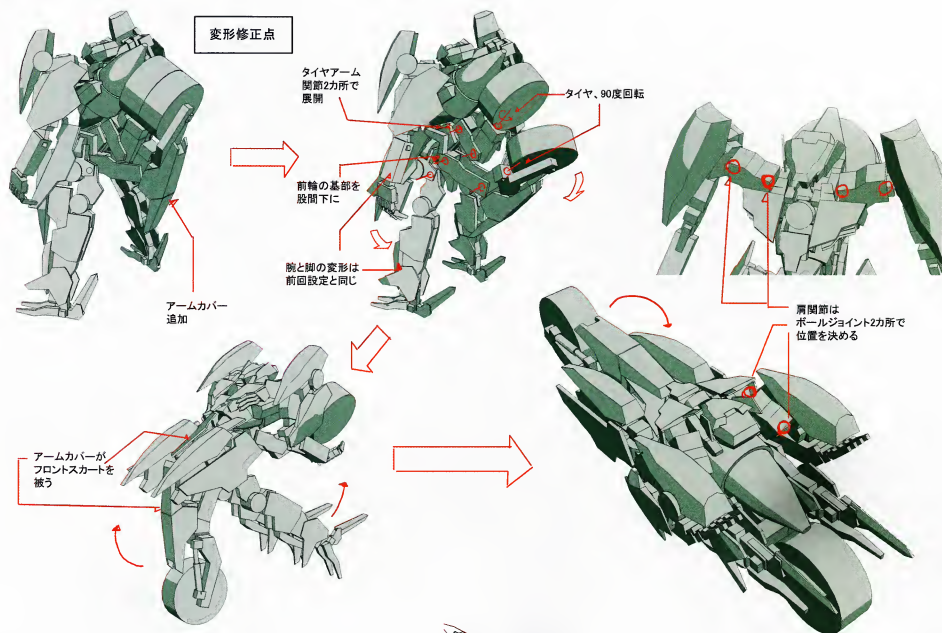
装甲の隙間に
光る次元装甲



顔のキャパシー帯



変形修正点



手前のパーツ省略参考

グリップ案

手の形状に合わせて
グリップ形状変更OKです。

関節

ゴチャとした感じが出れば
絵に合わせる必要ありません。

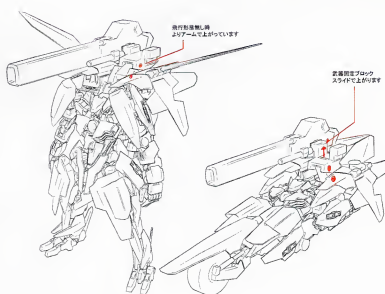
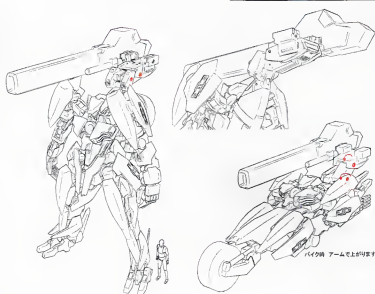
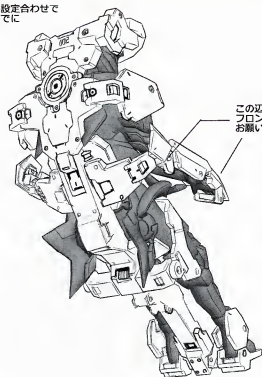
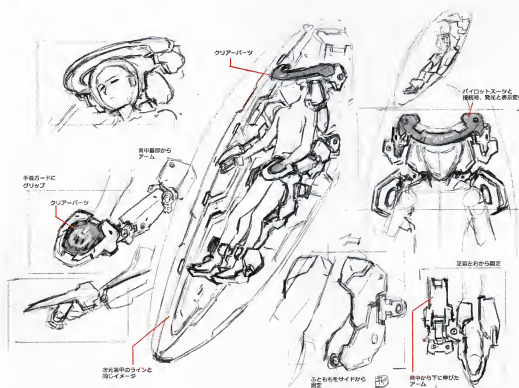
クリアーパーツ

外側バイクのカウルのような
やわらかいライン

コックピットは外装デザインからわかるように、人が収まるギリギリのサイズですが、内装すべてがモニターになっており、外を映すことによって広く見せてます。パイロットが体を少し動かすと、その動作をドールに大きく反映してドールが動くというシステムをイメージしてデザインしました。

基本フロント設定合わせで
背面は参考までに

この辺は
フロント設定参考で
お願ひいたします。

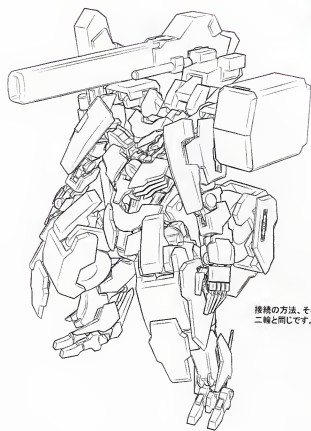


Inferno シリーズ AD0530 Inferno.ST など
Inferno series

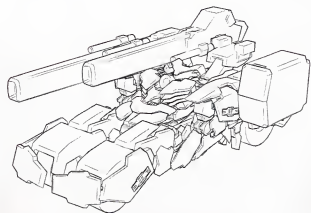
当初から二輪タイプ、四輪タイプと2種類の構想があり、そこからバリエーションをつくっていきました。しかし四輪も二輪も、フレームはほぼ同じで、太ももとリアパーツをタイヤ基部に変更してシルエットに変化をつけました。

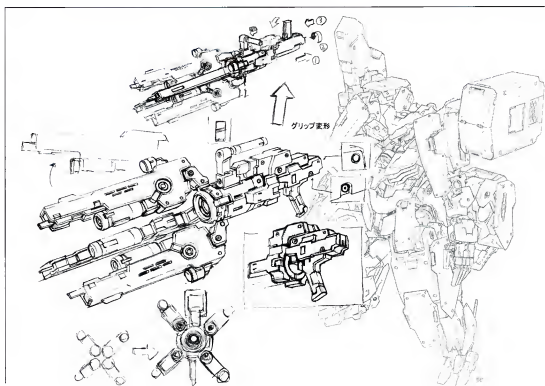
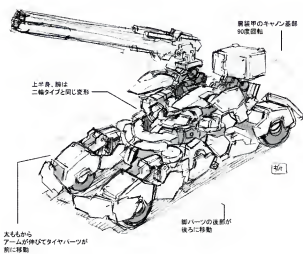
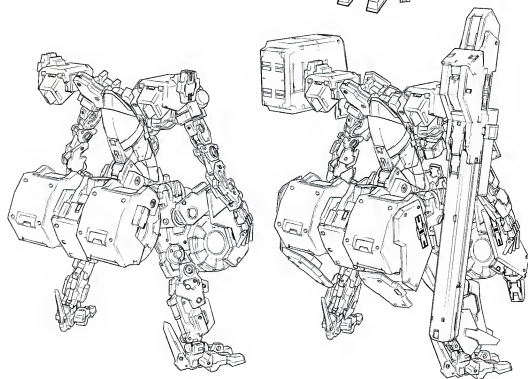
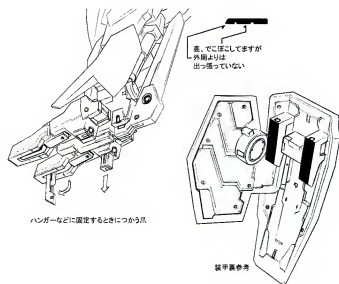
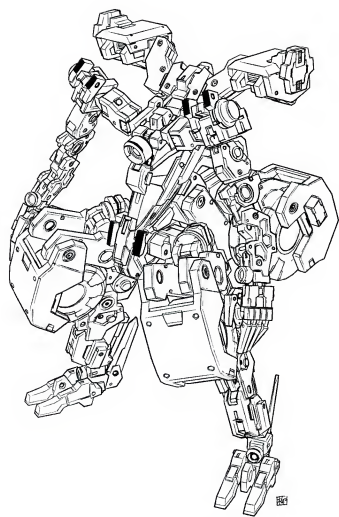
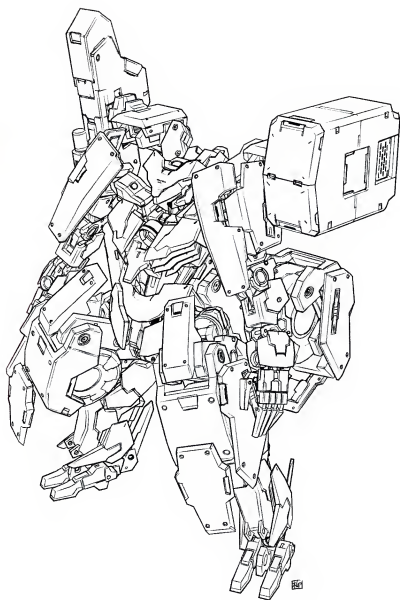
石のイラストの武器デザインはすべてモノリスソフトさんの社内でデザインされています。背中の武器などは、当初自分が想像していたより大きくなりましたが、変形に支障がなかったので、ゲーム上で特許になってくれたのがうれしかったです。

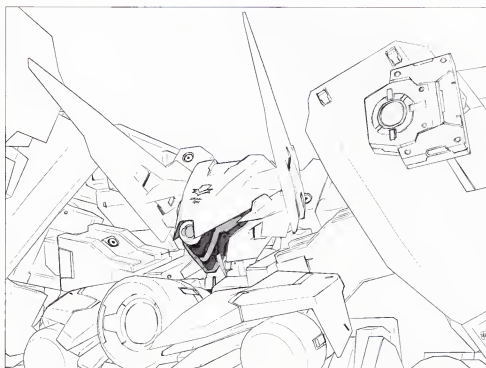
私も数点、大型武器をデザインさせていただきました。ゼビゲームで使ってください。



接続の方法、その他もうも二輪と同じです。

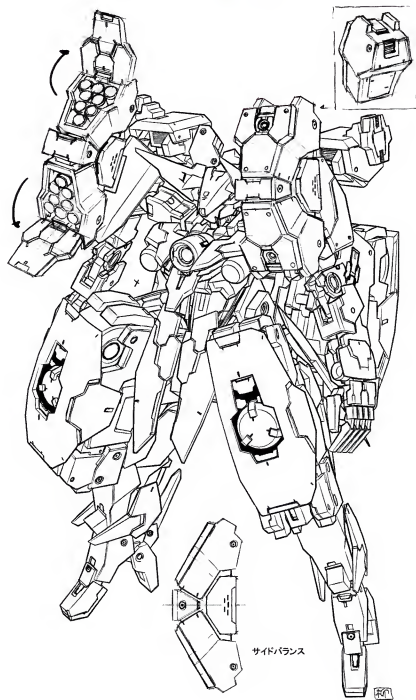
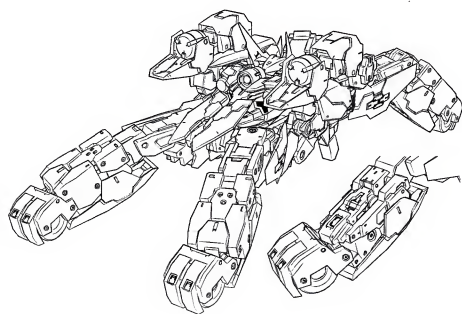
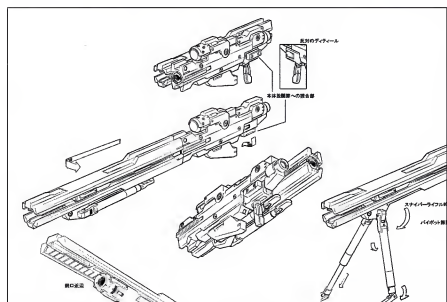
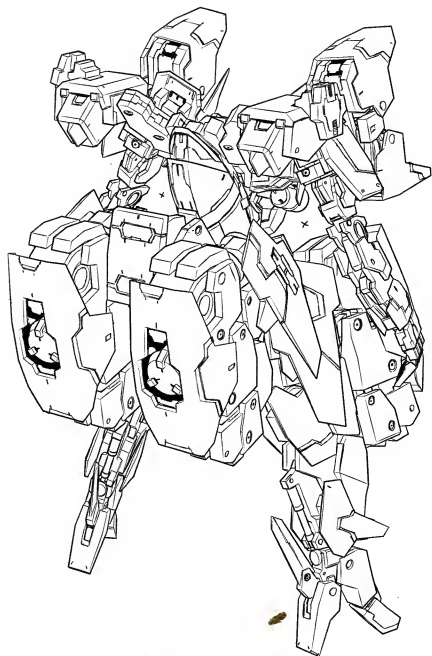






Mastema シリーズ XD0630 Mastema.ST など
Mastema series

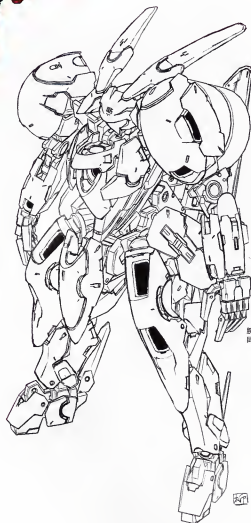
四輪ではなく、四脚ドールです。足先に小さいタイヤは付いていますが、悪路でも歩くことができるイメージの機体にしました。イラストの武器はスナイパーライフル。頭部デザインも含めて、スナイパードールとしてデザインしました。両のデザインは見ていただければわかるように、いろいろと変更になりましたが、最終的にイラストにタイプに落ち着きました。まれに、思ってもいないところでつまずいたりします(笑)。



Wels シリーズ AD0330 Wels.ST など

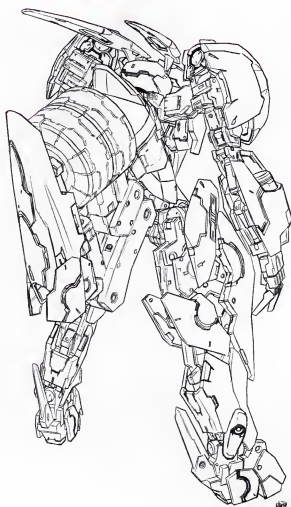
Wels series

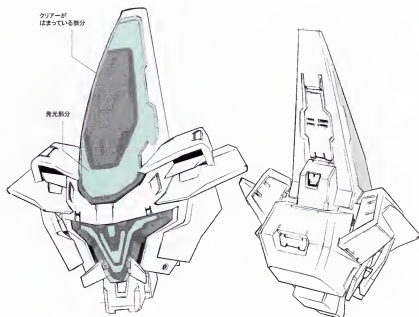
二輪タイプからの派生です。NPCの女性キャラが乗ることが前提のデザインです。見たままの“ラビットな顔部”と丸みを帯びた肩など、実は装甲全て変更している特別な機体です。右手武器はモリスソフトさんから提供いただいたデザインです。



腕部斜角の仕様

腕、内蔵も同じデザインでOKです。





Amdusias シリーズ

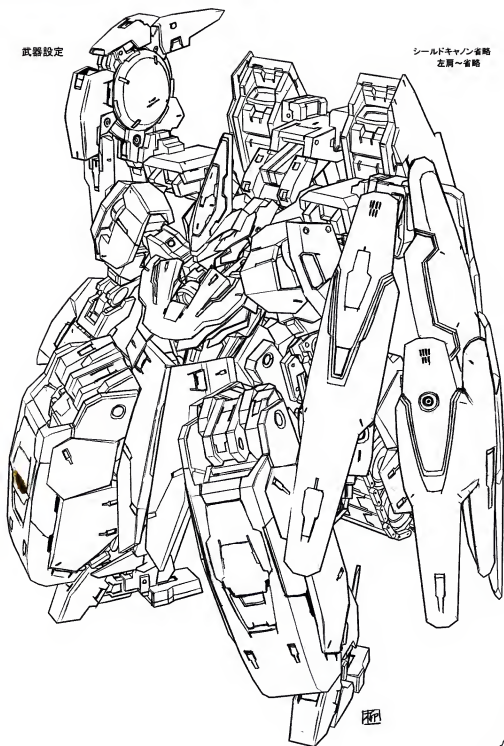
XD0730 Amdusias .ST など

Amdusias series

四輪タイプからの派生で、車輪の代わりに履帯(りたい、キャタピラ)が装備された戦車機体です。頭部、武器などは魔法使いのイメージ。育中、左肩武器はマントのシルエットです。実は異星人NPC専用機体としてデザインした、こちらも特別な機体です。

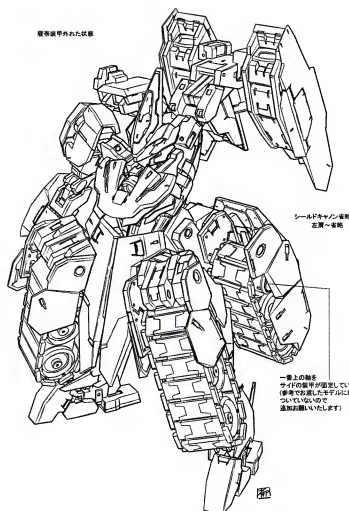


武器設定



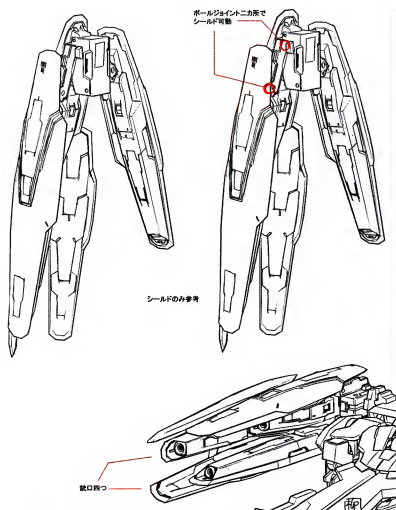
シールドキャンボン省略
左側～省略

機体面平外れた状態



シールドキャンボン省略
正面～省略

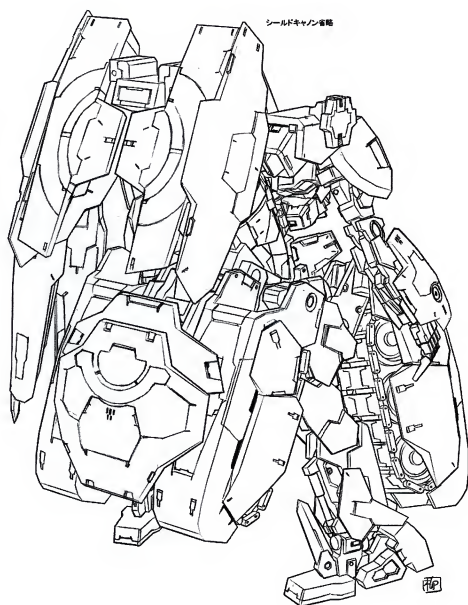
一歩上の機体
サイドの機体面が隠れている
(参考で描いたものを元に描
いていない)ので
追加の線も入ります



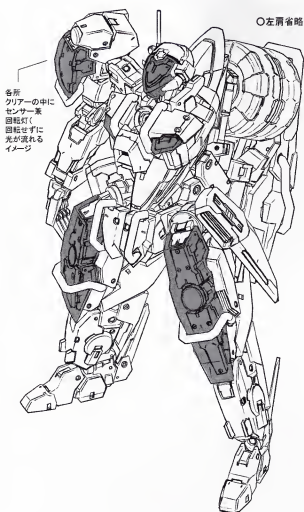
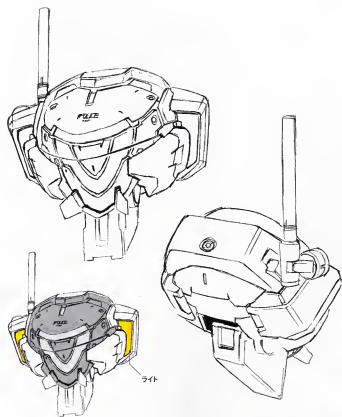
ボールジョイント二箇所
シールドが省略

シールドの省略

開口部

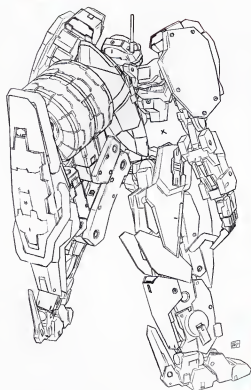


シールドキャンボン省略



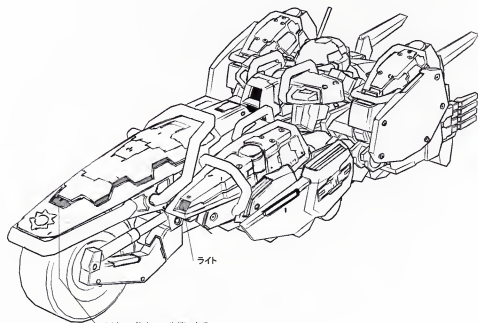
○左肩省略

各所
クリアーの中に
センサー素
子があり、
回転せずに
光が透れる
イメージ



Urban シリーズ UD0230 Urban.ST など Urban series

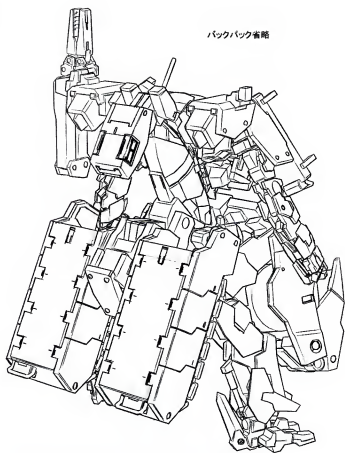
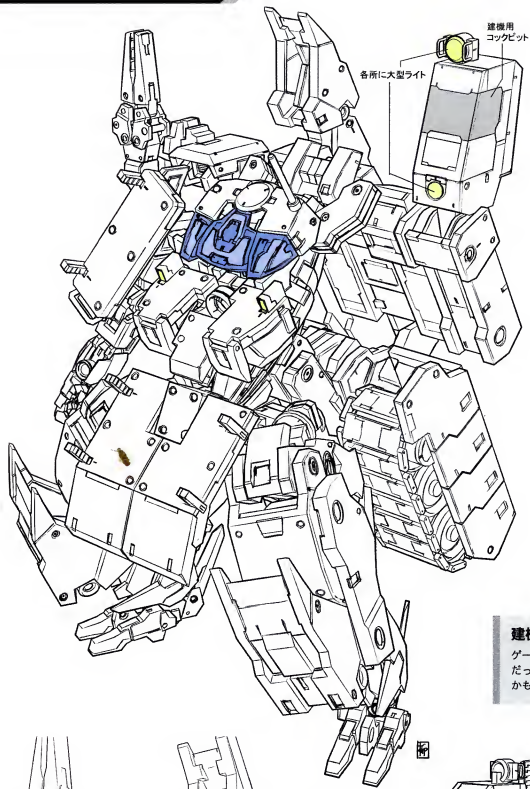
ゲームPVの中で、格納庫を開歩して存在を印象付けた機体ですが、もともとはムービーの背景に使用させるぐらいの警察用機体でした。デザインにあるクリアパーツは回転灯でした。スタッフさんは好評でしたが、まさかの出世。真の意味での量産機体です。こちらも武器はモノリスソフトさんから提供いただいたデザイン。



ライト

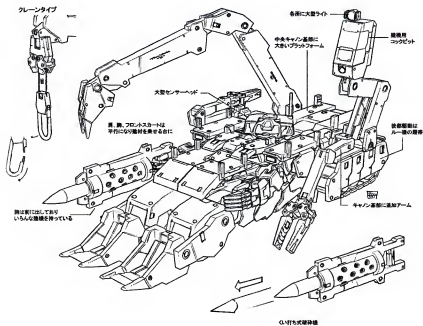
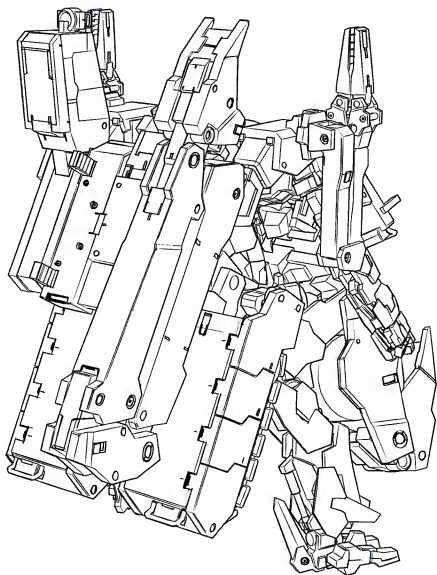
アメリカのハイカーの先端にある
色々な色の光のライト

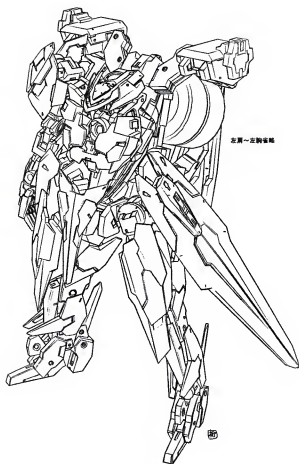




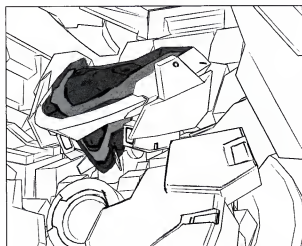
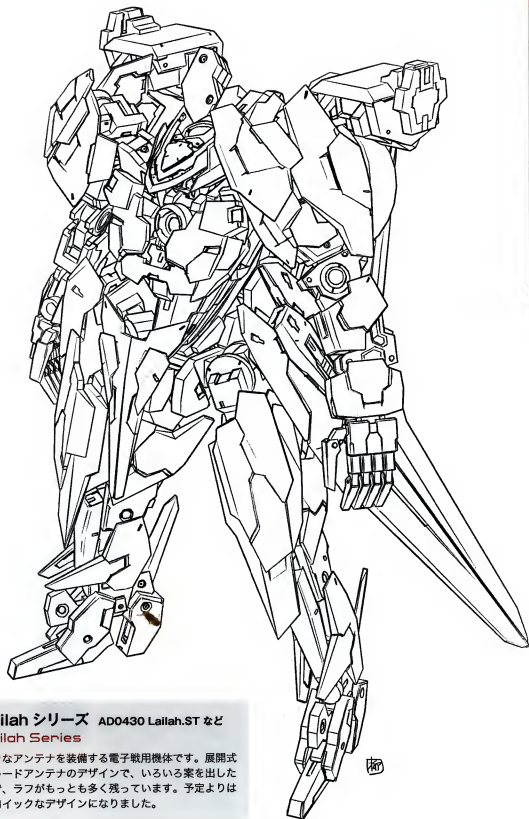
建機ドール

ゲームPVに一時だけ登場した建機機体。わかりやすいコンセプトだったので、ノッてデザインできました。戦っても意外と強いかもしれません。



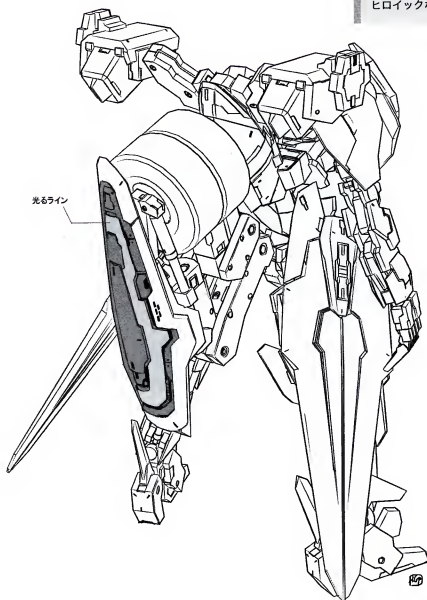


左肩一足動体機

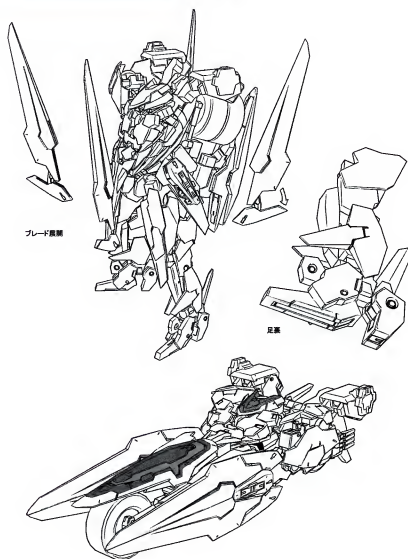


Lailah シリーズ AD0430 Lailah.ST など
Lailah Series

大きなアンテナを装備する電子戦用機体です。展開式ブレードアンテナのデザインで、いろいろ案を出したので、ラフがもっとも多く残っています。予定よりはヒロイックなデザインになりました。



光るライン



ブレード展開

足機

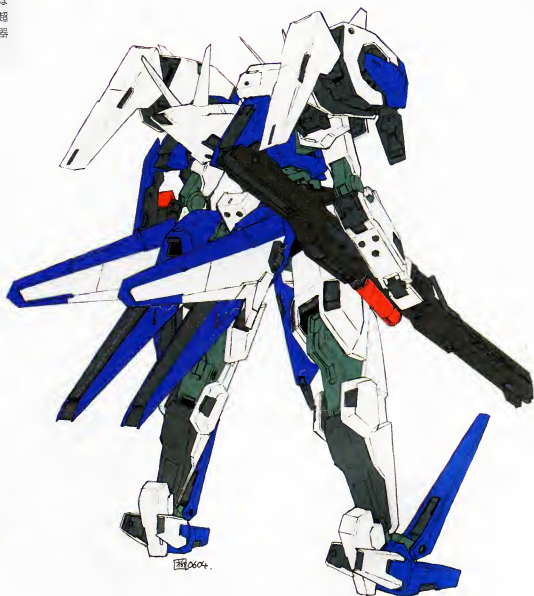
スーパーロボット大戦 W

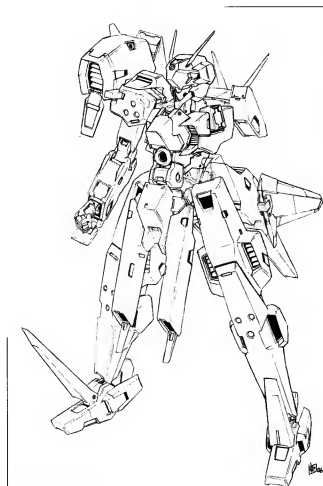
バンプレストが2007年に発売した、ニンテンドーDS専用ソフトで、ジャンルはシミュレーションRPG。キャッチコピーは「記録する、宇宙を揺るがす二つの物語を!!」。



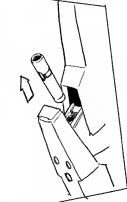
ヴァルホーク Valhawk

フリーになって初めて手がけたオリジナル主役メカのお仕事です。発注された変形が複雑でした。主役機が飛行形態になりつつ、宇宙戦艦と合体して巨大な人型に。ライバル機も同様で飛行形態から戦艦と合体。そして敵と味方の巨大な人型同士が合体して、超巨大人型メカになるという(笑)。このうち、敵のほうの巨大人型案は断念して、味方の巨大人型に敵方戦艦が分離し、合体して超巨大人型になる設計にしました。ライバル機は、飛行形態と超巨大人型の武器となるギミックです。ものすごく時間をかけて3DCGで変形を検証しました。

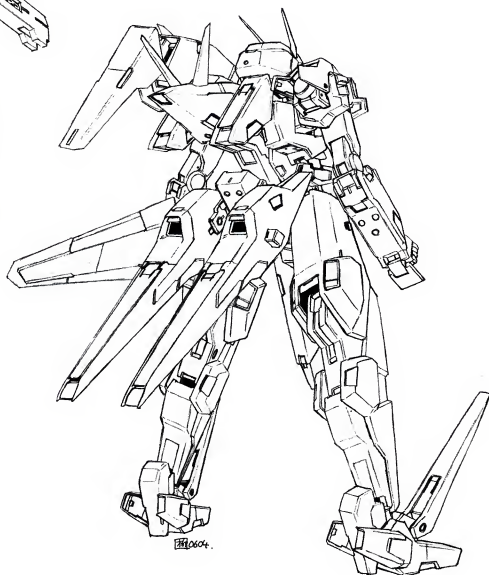
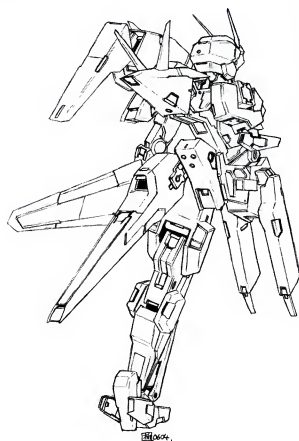
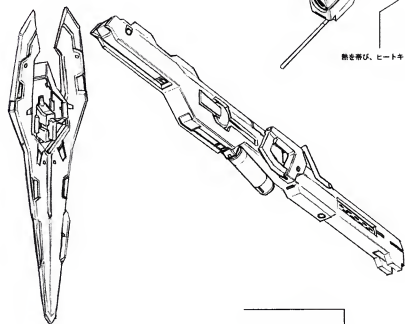
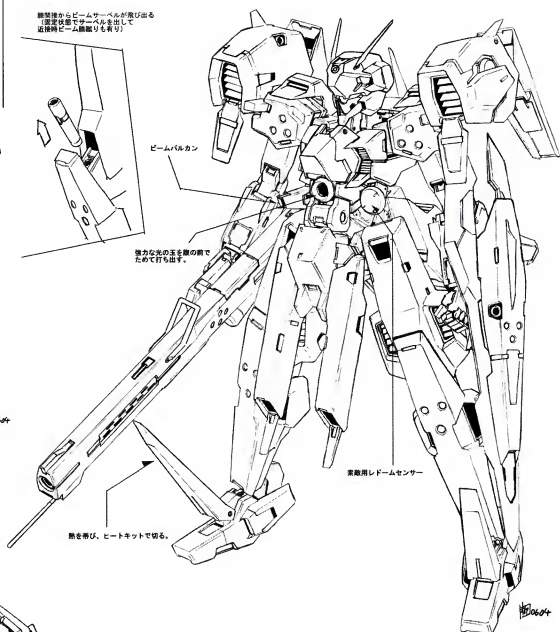




脚関節からビームサーベルが飛び出る
「通常状態」でビームサーベルを出して
足関節にビームサーベルを折りこむ

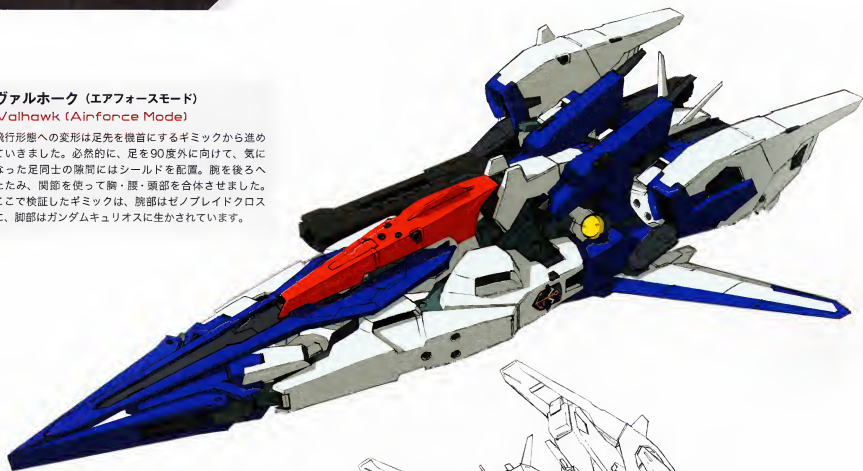


強力な足の力を腕の腕で
ためて打つ。



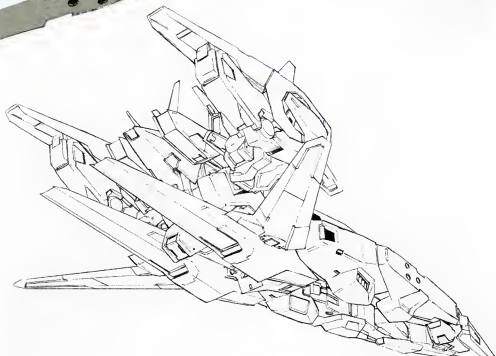
ヴァルホーク (エアフォースモード) Valhawk (Airforce Mode)

飛行形態への変形は足先を微前にするギミックから進めていきました。必然的に、足を90度外に向けて、気になった足同士の隙間にはシールドを配置。胴を後ろへたため、関節を使って脚・腰・頭部を合体させました。ここで検証したギミックは、胴部はゼノブレイドクロスに、脚部はガンダムキュリオスに生かされています。



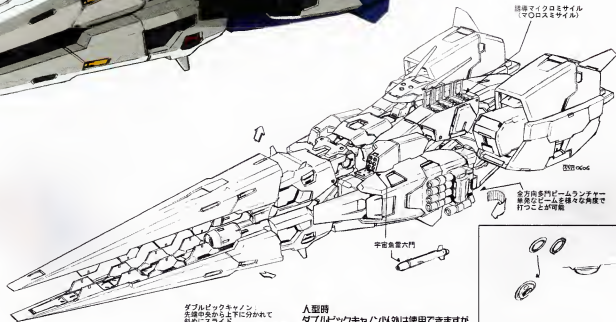
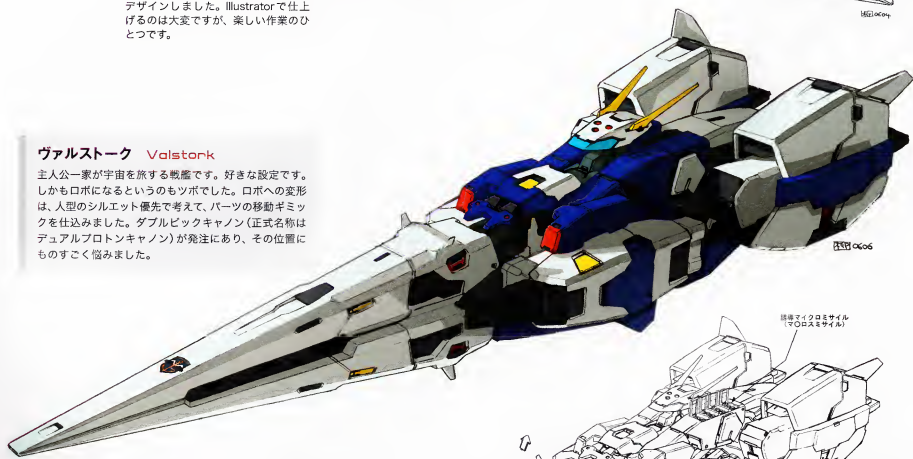
ヴァルストークファミリーの エンブレム

ストークとはコウノトリのごとで、そこからイメージしました。エンブレムはフロム・ソフトウェア時代にたくさんデザインしました。Illustratorで仕上げるのは大変ですが、楽しい作業のひとつです。



ヴァルストーク Valstork

主人公一家が宇宙を旅する戦艦です。好きな設定です。しかもロボになるというのもツボでした。ロボへの変形は、人型のシルエット優先で考えて、パーツの移動ギミックを仕込みました。ダブルビックキャンノン(正式名称はデュアルプロトンキャンノン)が発注にあり、その位置にものすごく悩みました。



両端デブクロミサイル
(700ミサイル)

全方向射撃モードでランダムに撃つことが可能

中継兵器ハット

ダブルビックキャンノン
通常時は後ろに収納されていて
射撃時には前方に展開する
中継兵器。機口が中央に移動

人型時
ダブルビックキャンノン(以下)は使用できますが
敵攻撃範囲外で

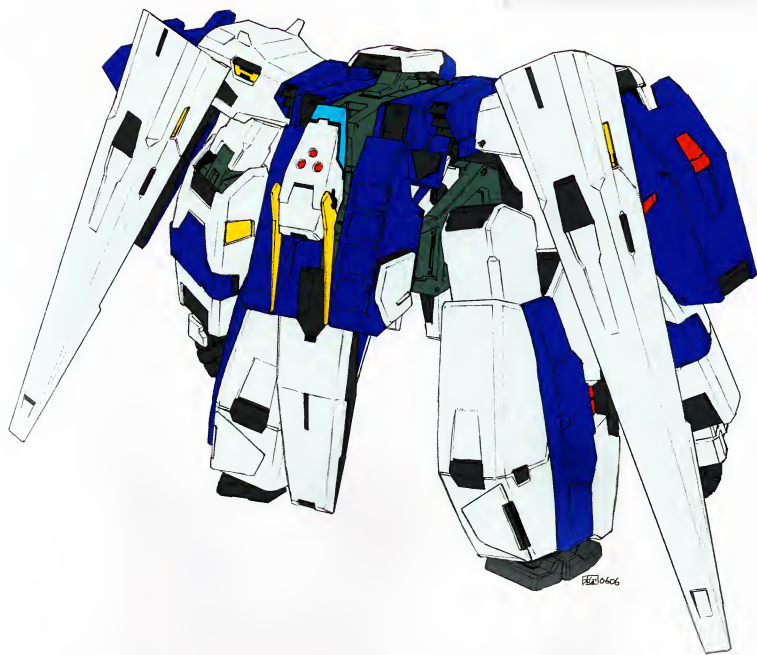


機体にあるディテールは
かなり多いと聞いています
(人型のときにダイロスタック)



ヴァルガード Valguard

とにかくデブッとしているロボットが好きなんです(笑)。この愛くるしさにGOサインを出してくれたプロデューサーさんに感謝。頭部のシンプルさも気に入っています。胸に手足と顔部をたたんだ状態のヴァルホークが収納されています。





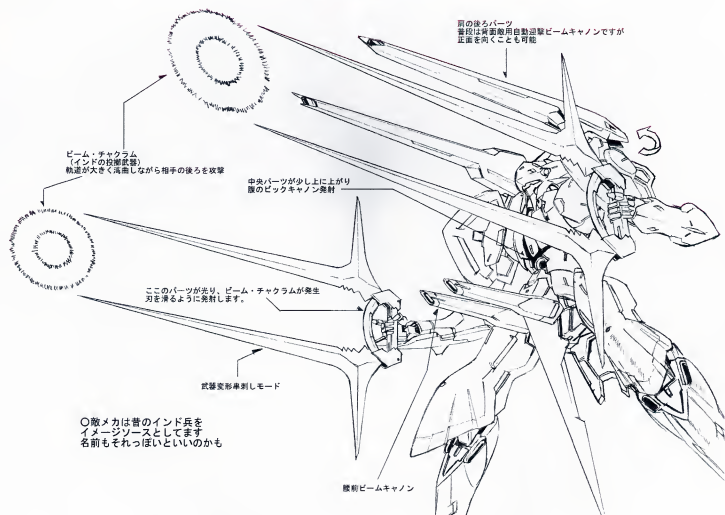
アルムアルクス Alumaucus

謎の宇宙ロボットという設定だったので、不思議さを出すため、インドのイメージで考え、武器もチャクラムを打ち出すものに。飛行形態がそのままヴァルザカードの剣になります。足の変形はヴァルホークに合わせています。



アルムシリーズのエンブレム

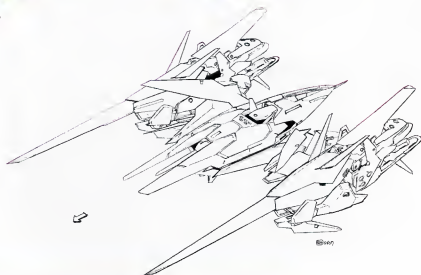
機体のシルエットをそのままエンブレムにしています。





アルムストラ Alumstora

アルムシリーズの戦艦です。正確な話、ヴァルガードからヴァルザカードになるための追加パーツを、戦艦になるように組み合わせました。戦艦シルエットでかっこよくなりそうなら、そのパーツをヴァルザカードへ取り付けてみたり。変形は行ったり来たり繰り返し作業です。



『第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇』 4月2日発売 スーパーロボット大戦Zシリーズ、堂々の完結！

前作「第3次スーパーロボット大戦Z 時獄篇」の参戦作品にスーパーロボット大戦シリーズ初登場の「トップをねらえ2!」、「エヴァンゲリオン新劇場版:Q」、「聖闘星のガルガンティア」、「装甲騎兵ボトムズ 幻影篇」などが加わっています。

- プラットフォーム PlayStation®3、PlayStation®Vita、PlayStation®Vita TV 対応
- ジャンル シミュレーションRPG
- 発売日 2015年4月2日
- 希望小売価格 PS3：8,070 円＋税 (DL版同価格)、PS Vita：7,120 円＋税 (DL版同価格)

©オメガ・ノス/「聖闘星のガルガンティア」製作委員会 ©GANAX・中島かずき/「アニプレックス・KDC」・テレビ東京・電通 ©GANAX・中島かずき/劇場版「グレンランガン」製作委員会
©真実社・四季堂子/「機動武闘伝」 ©真実社・四季堂子/「Full Metal Panic! Film Partners」 ©真実社・四季堂子/「ミリスル」 ©カラム ©サンライズ
©SUNRISE/「PROJECT GEAR」 Character Design ©2005-2008 CLAMP・ST ©XEBEC/「ライオンキング」 ©角川 ©SHO/「KAWAMORI SATURDAY」 Project AQUARION EVOL
©角川 ©サンライズ ©BANDAI VISUAL/「FuyingDog」 ©GANAX ©ヒュンジン・TMS ©藤田隆/「ダンクーガ」 ©フジア製作委員会 ©1983 ビックウエスト・TMS ©1994 1997 ビックウエスト
©2009 2011 ビックウエスト/劇場版「クオース」製作委員会 ©1989 真実社・四季堂子/「KADOKAWA」 堂上良典・刊 ©1989 北井書・石川真/「ダイナミック企画」 ©1994 1997 ビックウエスト
©2009 北井書/「ダイナミック企画」 ©2003 GANAX・TOP製作委員会 ©2004 河野正治/「Project AQUARION」



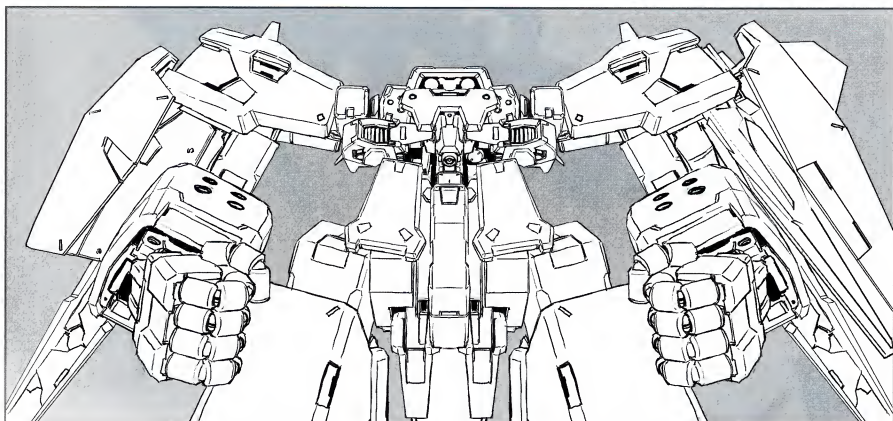
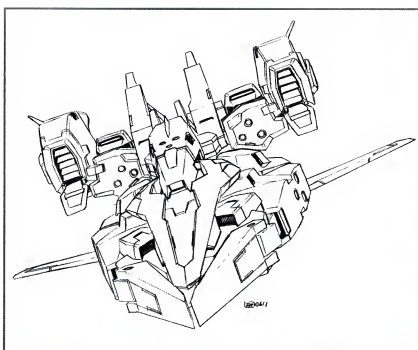
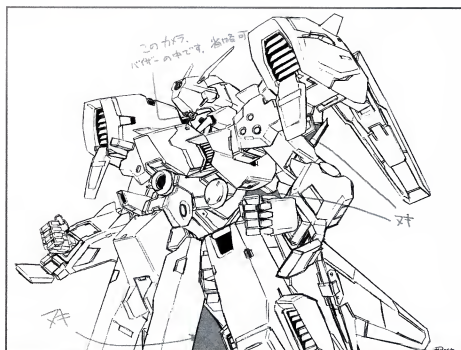
ヴァルザカード Valzacard

すべてのメカがひとつに合体した状態です。見ての通りヴァルガードは芯になっているぐらいの状態です。凶悪な強さと精悍な主役イメージでデザインしました。下の腿にあるようにアルムストラは上半身と下半身が分離してビーム弓矢に変形します。



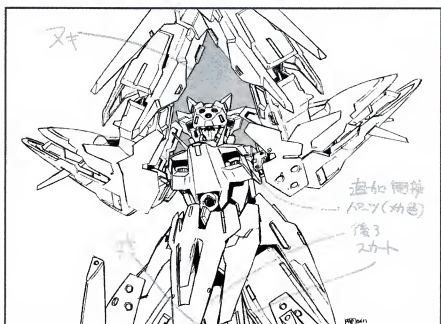
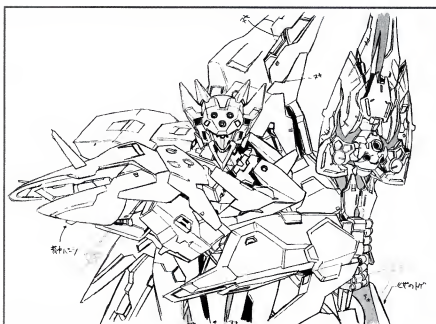
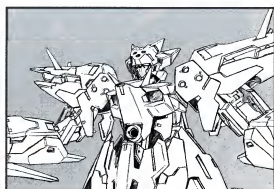
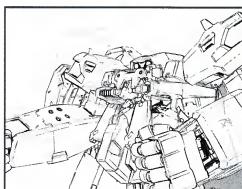
機体はすべてアルムストラで構成されています。





カットイン原画

ゲーム中に入るカットイン原画も描きました。携帯ゲーム機でしたが、きっちり表現されていてうれしかったです。



スーパーロボット大戦J

『スーパーロボット大戦J』は、バンプレストから2005年に発売されたゲームボーイアドバンス専用ソフトで、ジャンルはシミュレーションRPG。キャッチコピーは「新たな審判の時、来る。」

ラフトクランス Raftclans

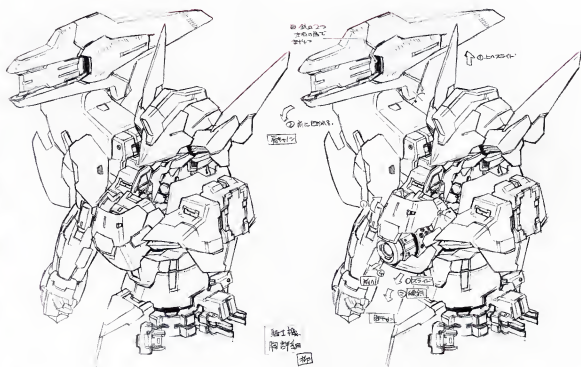
スーパーロボット大戦に参加して初めてのお仕事です。ライバル機ということで“黒騎士”のような雰囲気的设计にしました。剣に変形する銃は、主役メカが持っている銃と同系統でデザインしました。シールドは巨大クローに変形します。

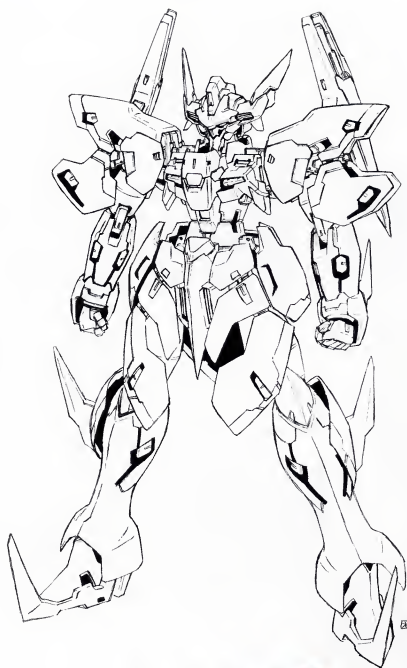


Illustration of the Raftclans mecha.

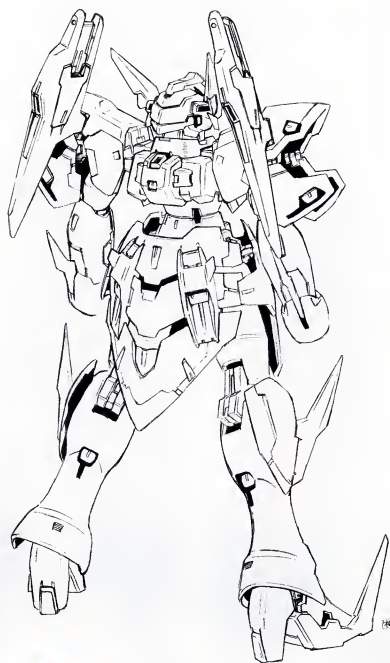


Artwork of the Raftclans mecha.





2010.09.09



अनुसूची



1950-1951



250- []

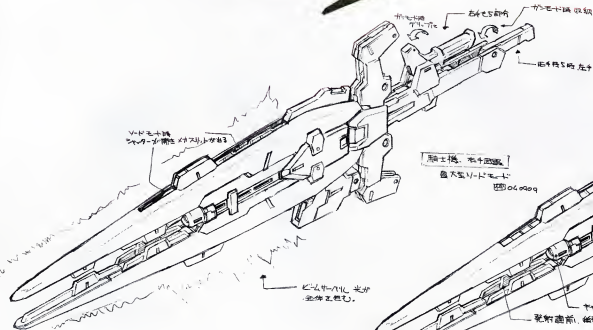
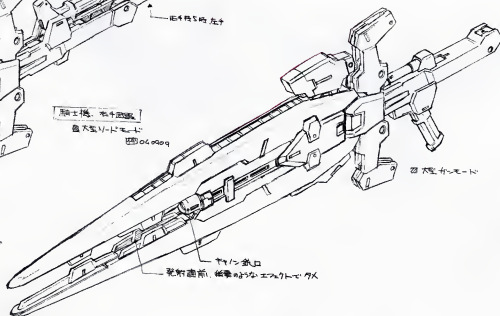


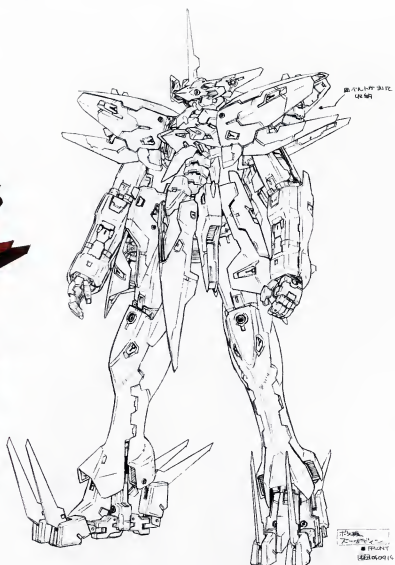
图 1-16



23 大型カーモート

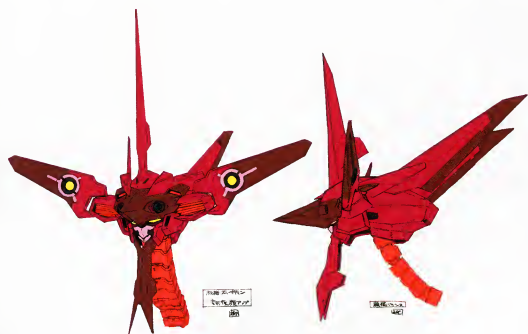


スーパーロボット大戦J
■ 標準形態
機体番号: 00001



機体番号: 00002
機体名: zion

機体番号: 00003
機体名: zion



機体番号: 00004
機体名: zion

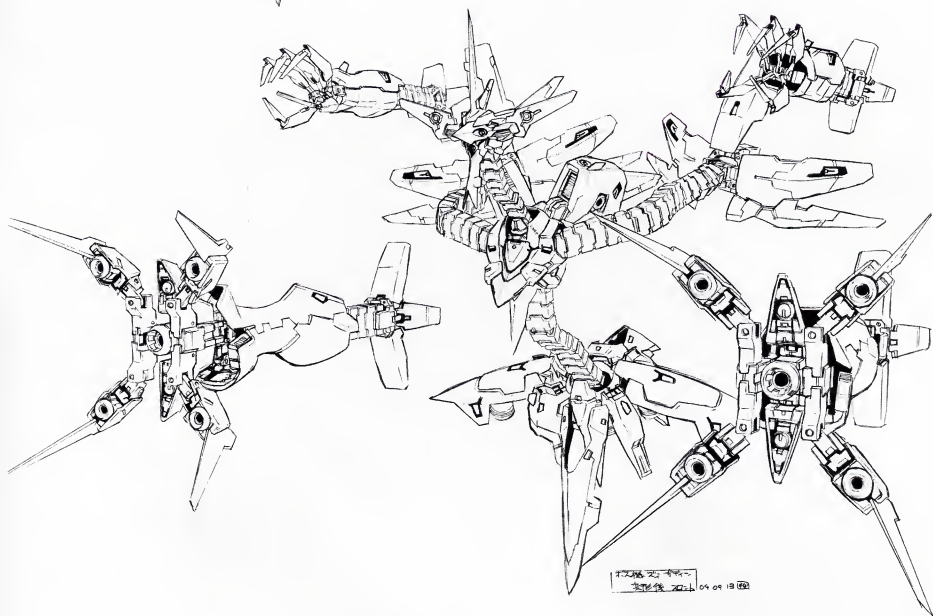
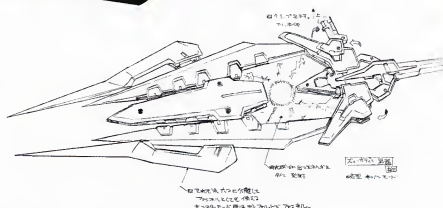
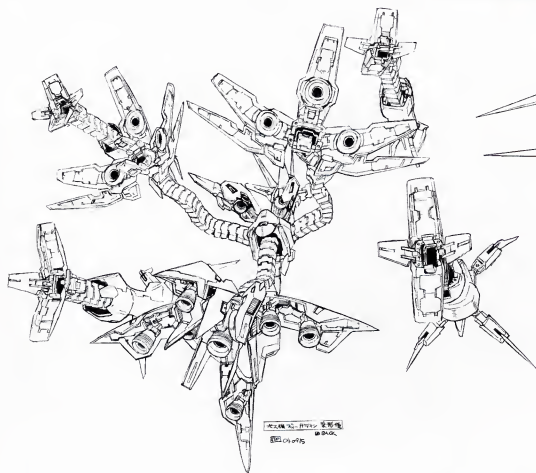
機体番号: 00005
機体名: zion

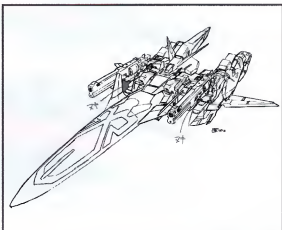
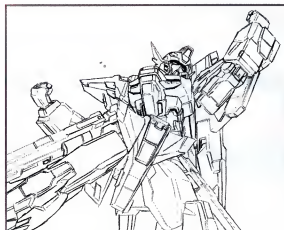


機体番号: 00006
機体名: zion

スィー = ガディン Zui Gadin

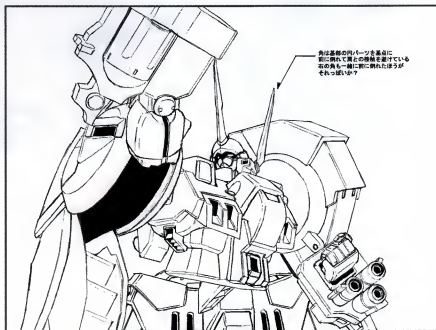
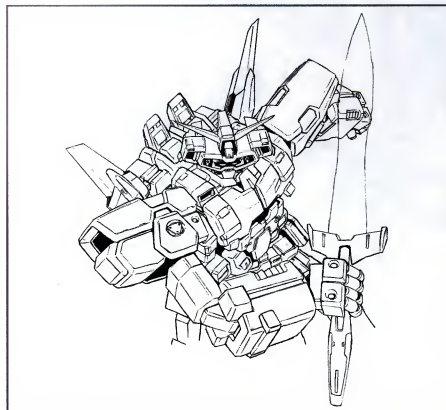
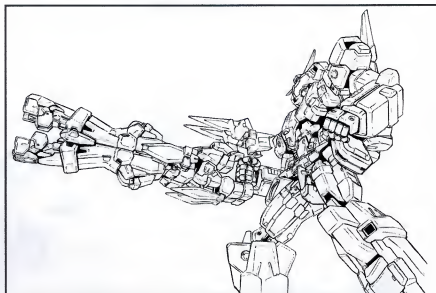
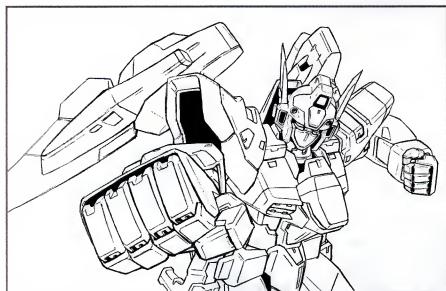
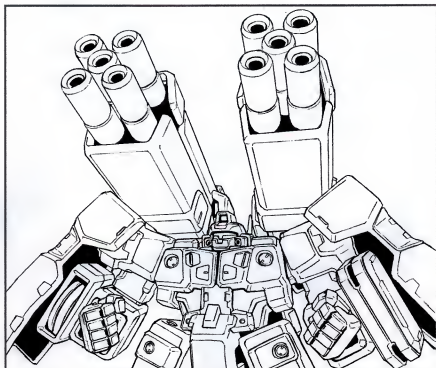
ラスボスです。寝から生えた凶悪なメカが、最後人型に変形して襲ってくるという設定です。奇妙でありながら、強そうで怖い印象なんだけれど、人型はスタイリッシュを目標しました。フリーになって初期の仕事で、時間があつたせいか、今見ると、やりすぎぐらいディテールを入れています。



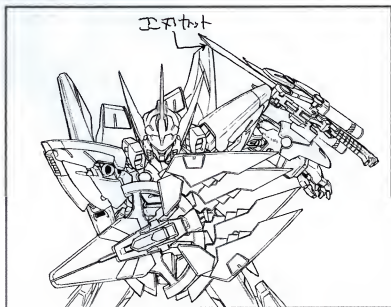
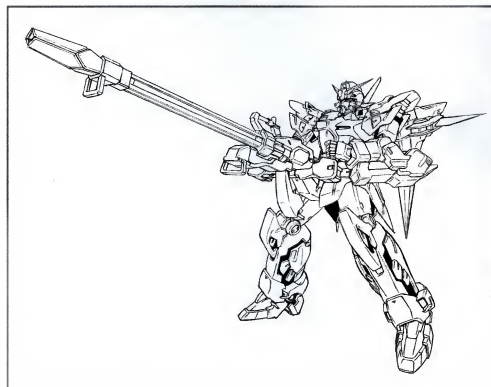
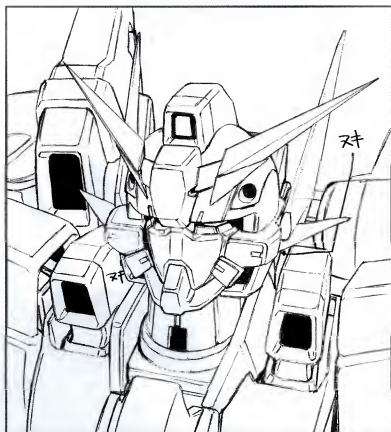
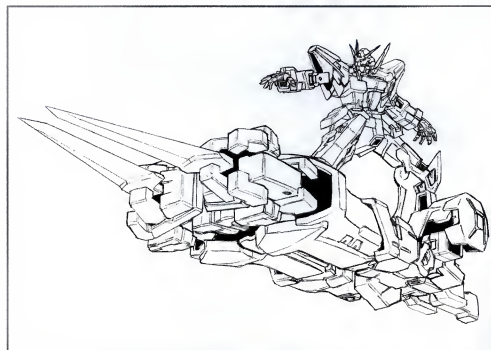
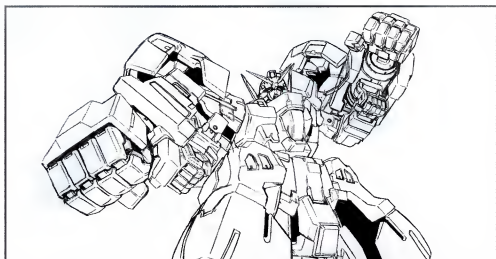
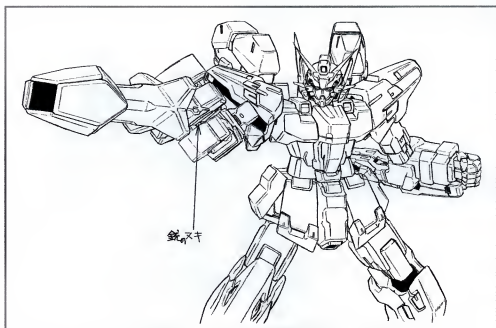
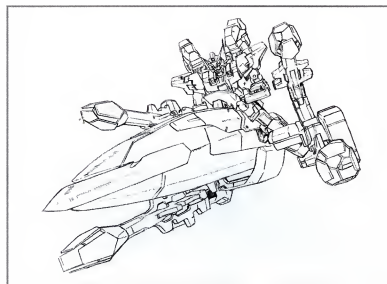


カットイン原画

『スーパーロボット大戦』のデザインと一緒に発注されたお仕事です。ここにあるのは一部ですが、大量にリアル系ロボットのカットインを描きました。アニメーションのために見えますが、パーツごとにレイヤーを分けて見えない部分も描いてます。横図はすべて発注書にあります。大変でしたが、ここにいるようなメカを描いたことが勉強になっていったと、今になって思います。



角は最終のパーツを完成に
近づけて頂くと同時に描き進めています
その為一瞬に間に合わない部分も
あるかもしれません



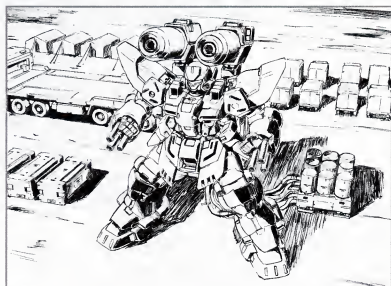
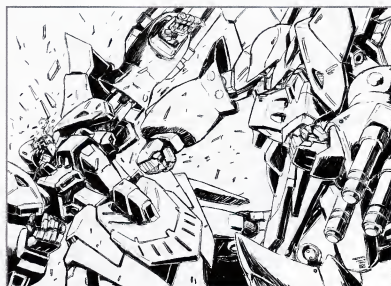


フリーになって初めての版権イラスト作業です。『スーパーロボット大戦』シリーズは大好きだったので、超緊張しながら描きました。今見るといろいろと反省ポイントが多いのです……。今回、修正しようかと考えましたが、全修正になりそうだったのでやめました。イラストは本当に難しいです……。





『スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION』 宣伝用ポスターイラスト



『電撃スロボ! Vol.1 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載

『電撃スロボ! Vol.2 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載

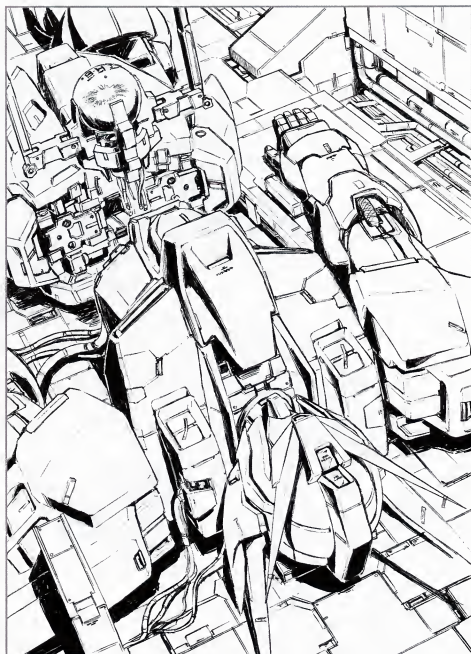


『電撃スバロボ! Vol.4 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載

『電撃スバロボ! スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載カットイラスト

パーソナルトルーパーの開発史を綴る連載の挿絵です。内部メカを考へたりや格納庫のデザインもあったので、複合的なお仕事でした。すでにカットインのお仕事で描いてきたメカなので、他の方のデザインとはいえ、あまり悩まず描けました。グシュペンストの内部メカは、アニメで参考にされているのを観てうれしかったという思い出があります。

『電撃スバロボ! Vol.2 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載

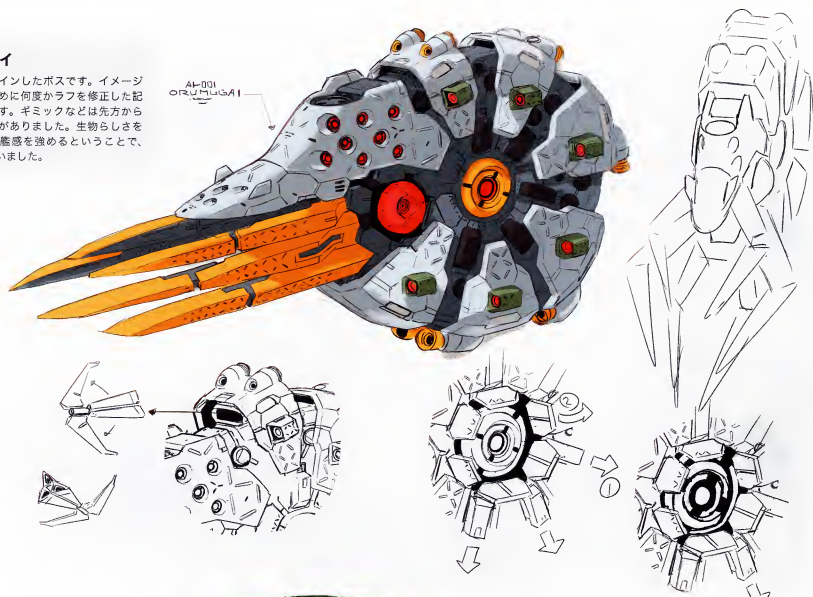


ダライアスバースト セカンドプロローグ

2012年にタイトーが発売したiOS / Android搭載スマートフォン専用シューティングゲーム。オリジナルはPSP版『ダライアスバースト』で、オリジナルモードの他に、新要素も楽しめる。

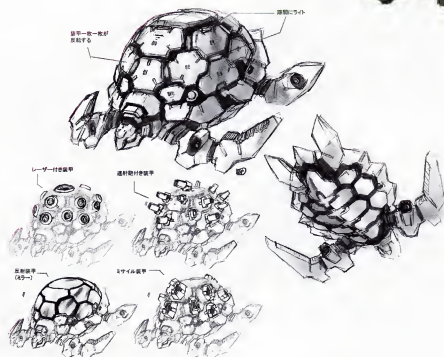
オウムガイ

最初にデザインしたボスです。イメージを固めるために何度かラフを修正した記憶があります。ギミックなどは先方から最初に提示がありました。生物らしさを損なわず戦艦感を強めるということで、最初とまどいました。



カメ

好評だったアーケード版から何回かバージョンアップした定番のボス。甲羅が一枚一枚回転し、さまざまな武装を出すギミックです。



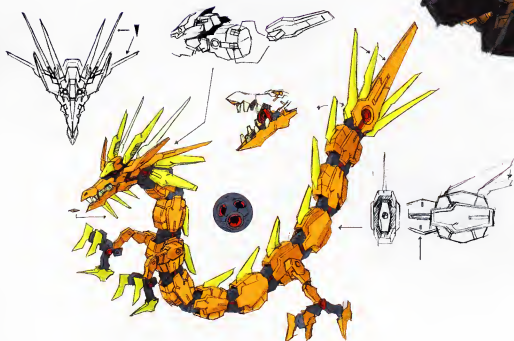
ゴ布林シャーク

あこが飛び出すことで有名なサメがモチーフです。あこではギミックがありつつも、ゲームでは大量の武装を装備する戦艦という設定で、武装のデザインが大変でした。

○合体パーツ

○後方強化合体パーツ

色案
パーツの場所は
前回のモデル合わせて



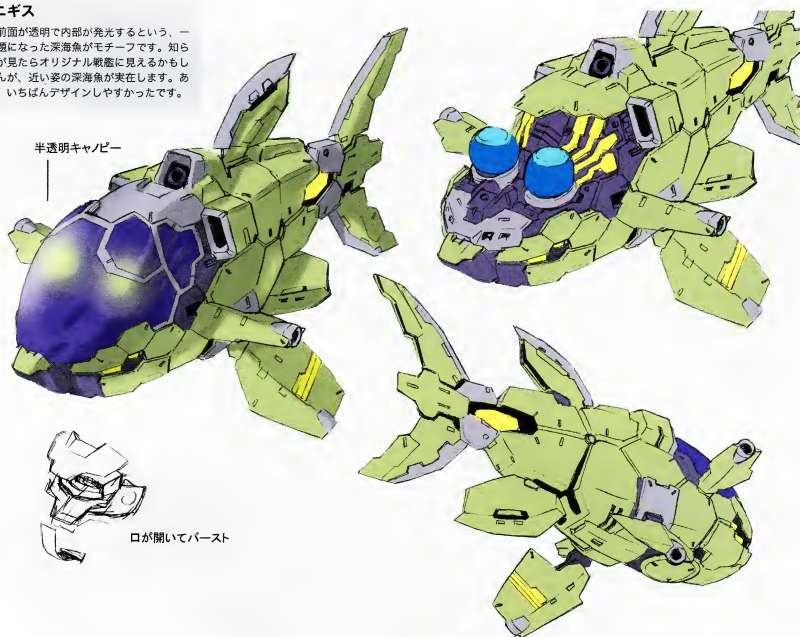
ダークヘリオス

角装束甲が外れると、中から某有名なドラゴンメカが出てくるといふ、昔からのタイマーファンにはうれしいボスです。私も過去、X68000を持っている友人宅でめちゃ遊びました。

デメニギス

皮膚の前面が透明で内部が発光するという、一時期話題になった深海魚がモチーフです。知らない人が見たらオリジナル戦艦に見えるかもしれませんが、近い姿の深海魚が実在します。ある意味、いちばんデザインしやすかったです。

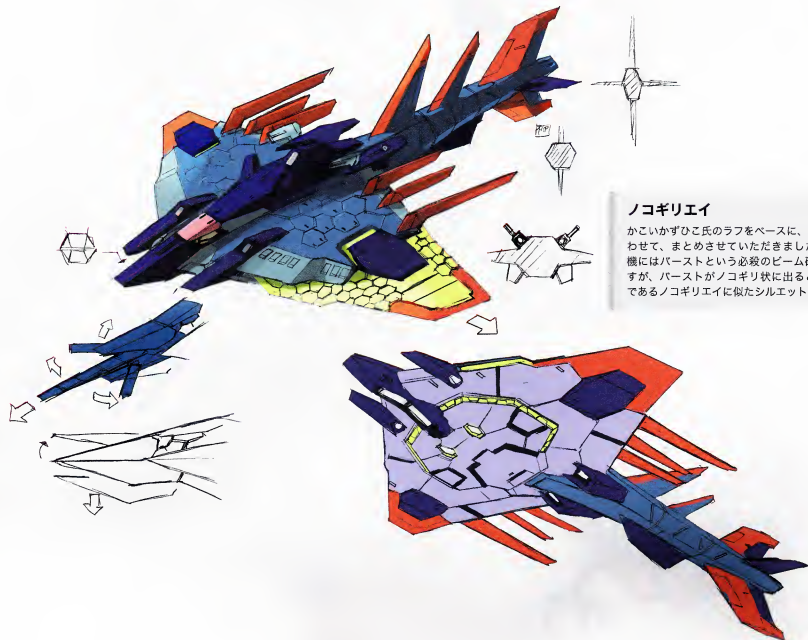
半透明キャノピー



口が開いてバースト

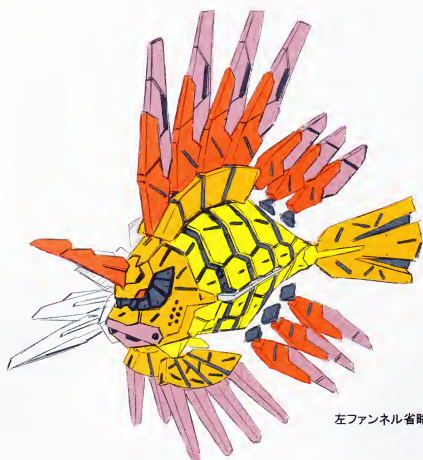
ノコギリエイ

かこいかずひこ氏のラフをベースに、ギミックに合わせて、まとめさせていただきました。ボスや自機にはバーストという必殺のビーム砲があるのですが、バーストがノコギリ状に出ると、モチーフであるノコギリエイに似たシルエットになります。



ハリセンボン

ダメージを与え、サンゴのような多数の装甲を徐々に剥がしていくと、中から小さいハリセンボンが出てくるギミックです。



左ファンネル省略



ミノカサゴ

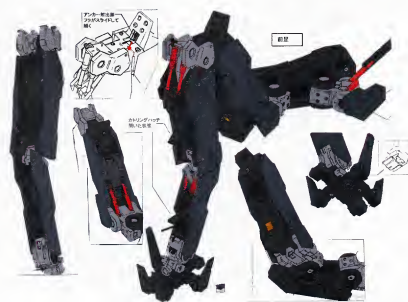
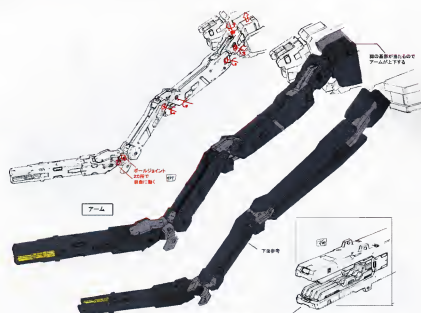
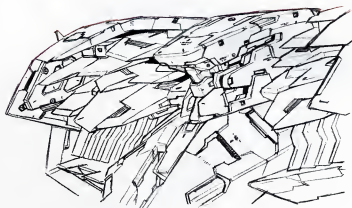
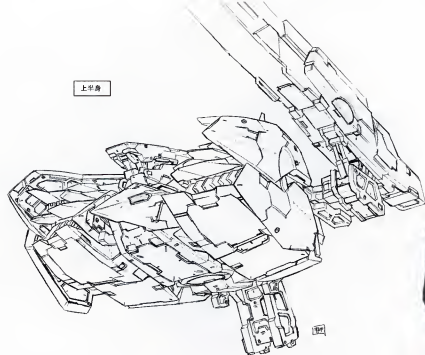
基本デザインはピラミッド社内で行われました。そこからディテールを私がまとめました。敵の多くのフィンが飛び出し、別個に動いて攻撃します。

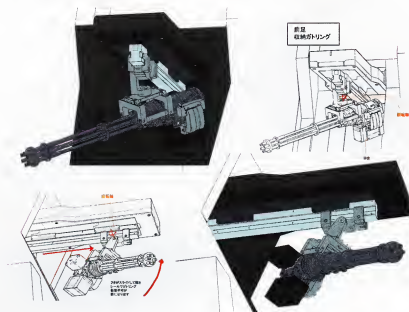
色テスト



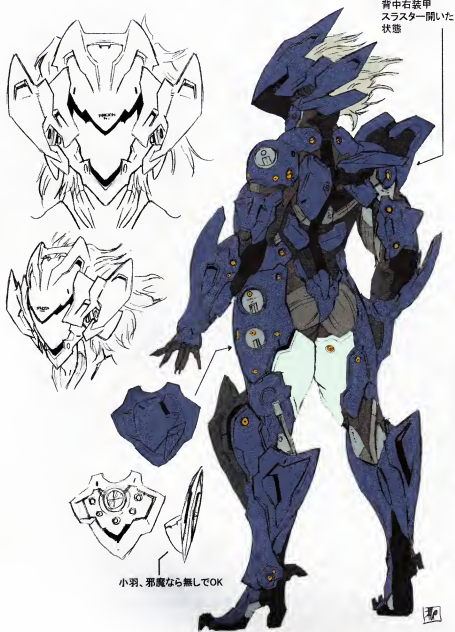
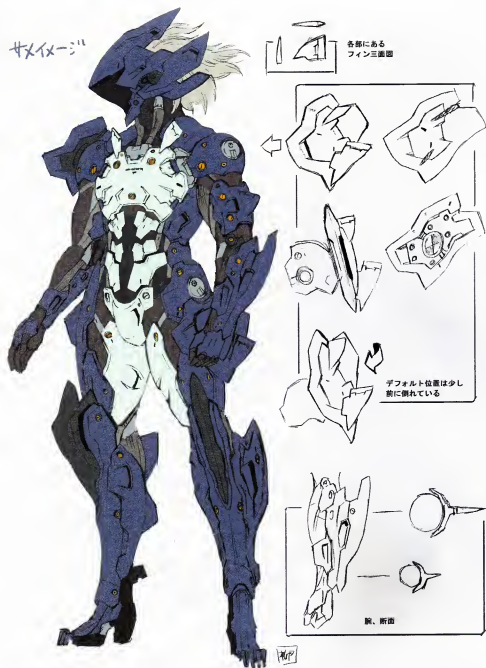
メタルギア エクセルサス Metal Gear EXCELSUS

超巨大なラスボスです。KONAMIのアートディレクターの新川洋司氏が、ゲームの流れを前提にして基本となるシルエットを描かれ、私がそれをまとめました。頭部は私がアイデアラフを描き、それを新川さんに調整してもらい、こちらでクリーンアップ、『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』の時から、この流れでお仕事させていただいています。あまりに巨大なボスだったので、パーツごとに仕上げていったのですが、その結果、1体のデザインとしては、他の仕事を入れても一番のデザイン点数になりました。





サメイメージ

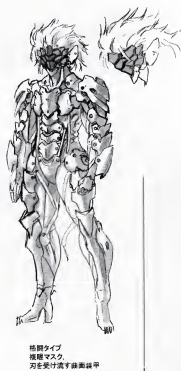


雷電装甲 ラフver.01



雷電 別装甲案 (ゲームでは未登場) Raiden

主人公の雷電はサイボーグですので、目的に合わせて装甲を変え、ゲーム中でもさまざまな変化する案がありました。この別案は、何点かのラフのうちのひとつで、圧縮空気で一瞬だけ高速で移動できる装甲案です。



AIロゴ: AI強化型デスベード隊と共通

Oフル装備

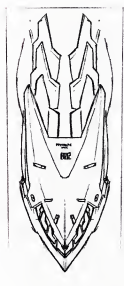


フェイスガードCLOSE

スローイングナイフ



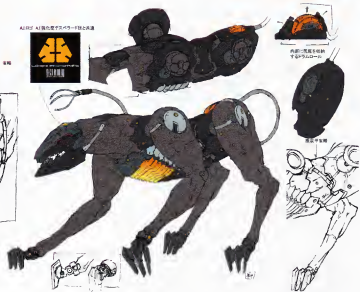
シースを
マウントベースにボルトオン



1/27



DEF 44

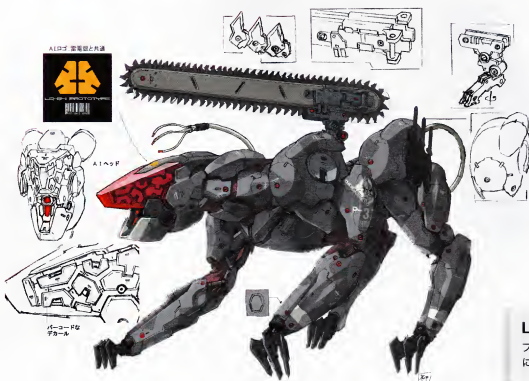


ブレードウルフ Blade Wolf

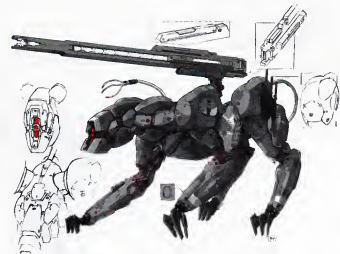
新川さんのラフがあり、細部を詰めるお仕事です。内部の人工筋肉表現が難しかったです。ナイフや細部はプラチナゲームズの社内デザインも入っていました。



AIロゴ: 量産型のみ

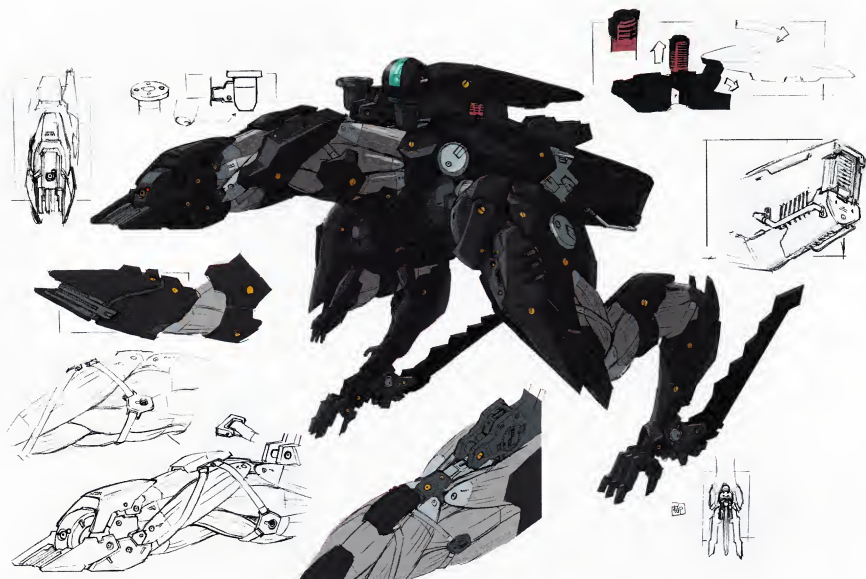


バージョン 2.0
デモ機

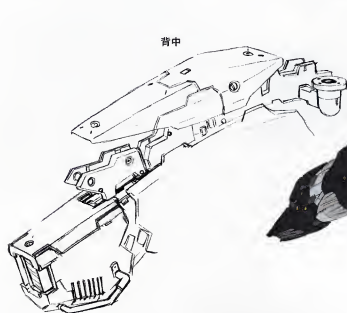


LQ-84i LQ-84i

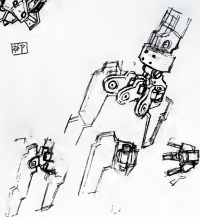
ブレードウルフになる前、敵だったときの装甲です。味方になってからユニーによって上部の装甲になります。頭部は私のデザインです。右は量産タイプ。



背中



太もも
人工筋肉修正(ラフ)



兄さんの構造参考(ラフ)

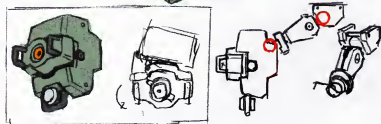
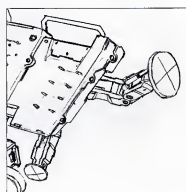
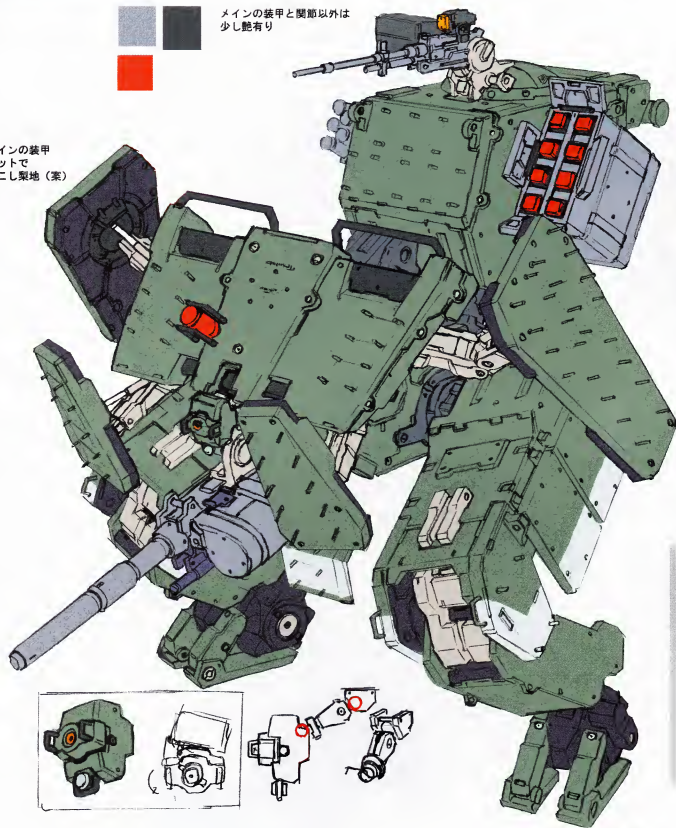
ラプター Raptor

参加した頃には、新川さんのラプをベースにした簡易なラプモデルがありました。そのモデルをベースに細部をデザインしています。画が決まらず、新川さんと何度もやりとりしたことを覚えてます。



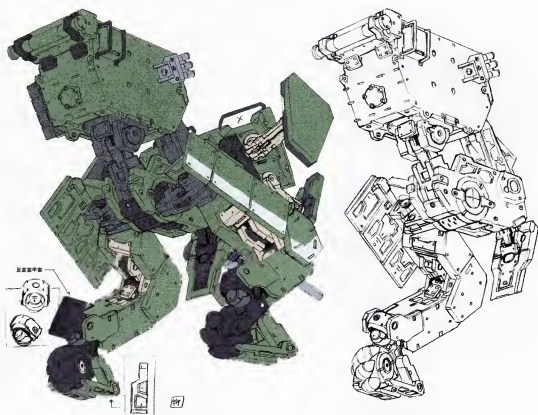
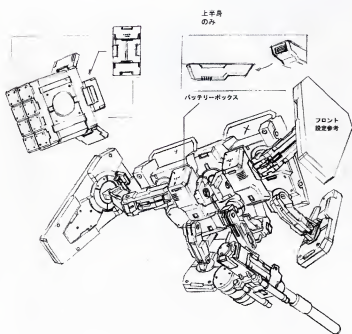
メインの装甲と関節以外は
少し艶有り

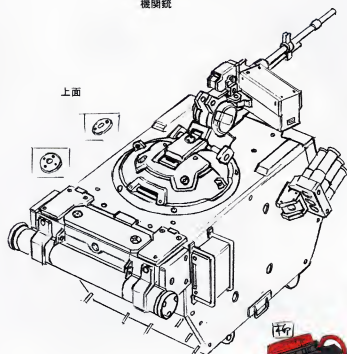
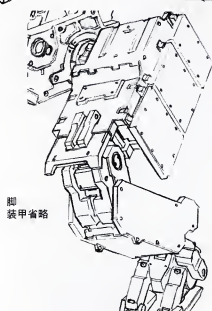
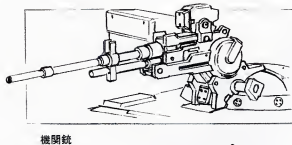
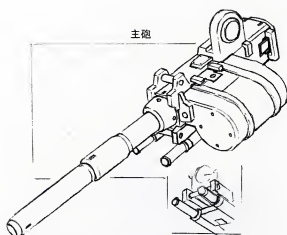
メインの装甲
マットで
すこし艶地(案)



グラート Grad

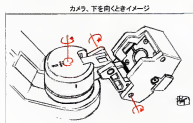
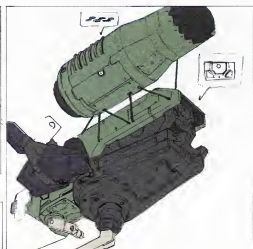
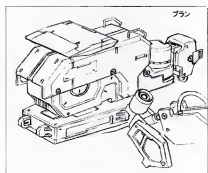
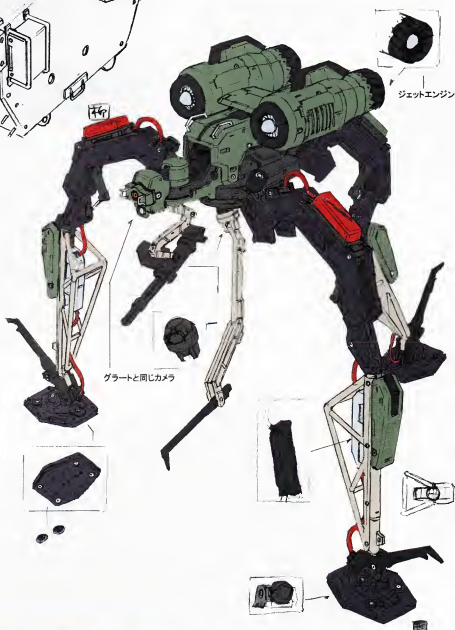
上半身が前にせり出し、可動式のシールドと上半身が一枚の壁になり、兵士が隠れるための力になるというメタルギアの機構です。メタルギア・ソリッド4に登場する無人二足歩行兵器「月光」のロシア版というイメージで、ラフを提出したら採用していただきました。そのラフを、いったん新川さんが引き取り、足元の走行ギミックや全体のシルエットを調整して戻してもらい、私がクリーンアップしました。自分発のメタルギアなので思い入れがあります。





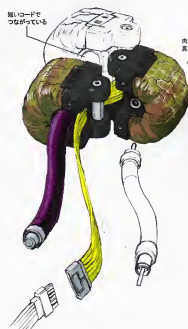
ヴォドムジェルカ Vadomjenka

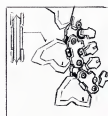
水蜘蛛メカです。水面を走ります。シルエットは新川さんのラフがあったのですが、細部はラフを重ね、完成には少し時間がかかりました。初期の作業だったので、今思えば、まだゲームの世界観をつかみきれていなかったのですね。



自己修復ユニット Nano Repair Unit

ライジング最初のお仕事です。PVをつくるときに、敵のサイボーグから内臓を引き出し自分のエネルギーとする斬撃システムの説明のため、本作には重要なデザインでした。人の内臓を調べ、たまたま科学技術館別館で一般公開されていたイルカの断片見学にも行ったりしました。なかなかに衝撃でした(匂いが……)。



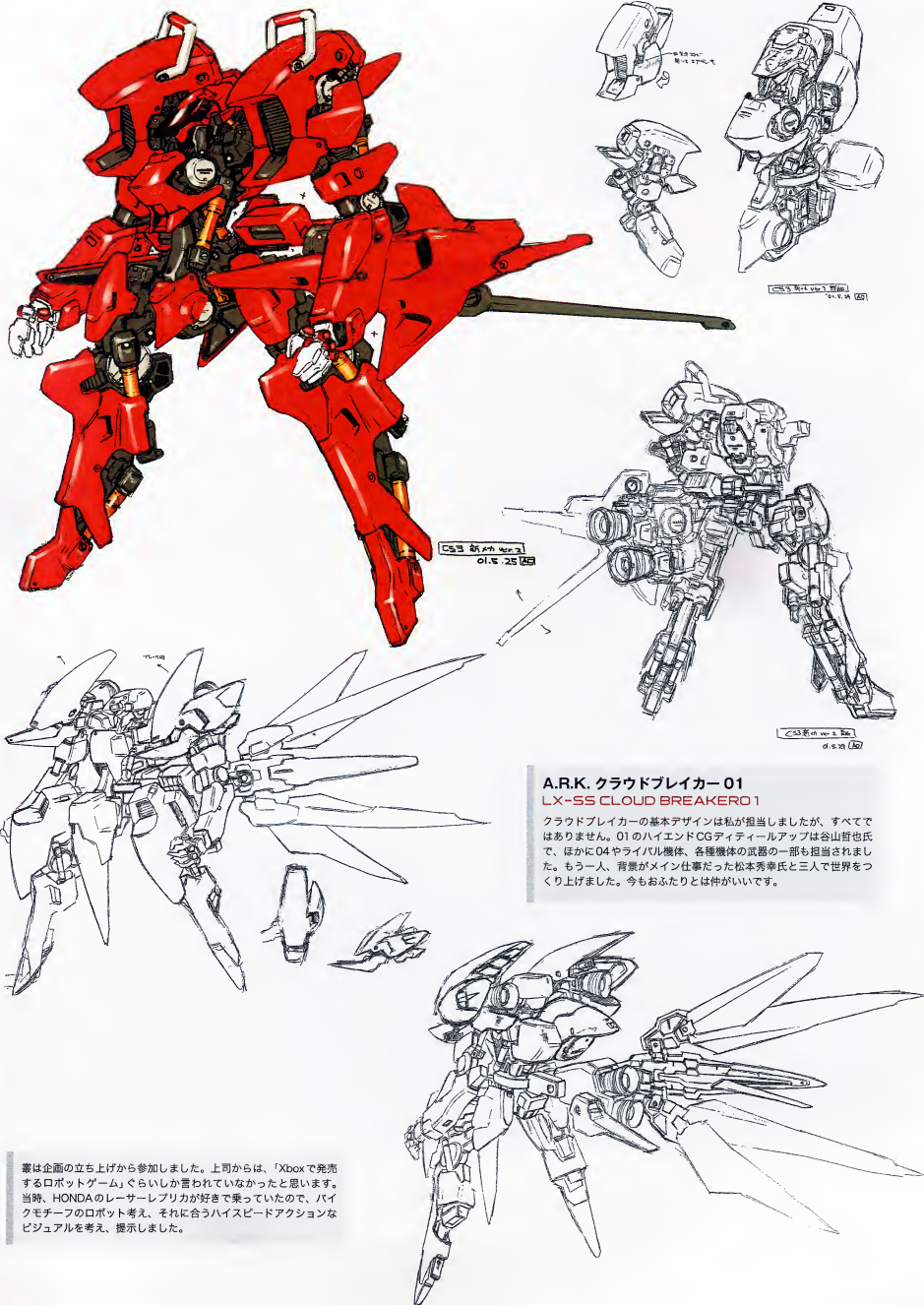


カムシン Khamsin

ダウンロードコンテンツ用の新機デザインです。「サイボーグの外部骨格が、ジェットのついた巨大斧を回転しながら振り回す」という設定。発注時にそれを聞いて、ゲーム画面を想像したときに、楽しそうだと思った記憶があります(笑)。この設定画は、彩色が最終版ではありません。最終版の彩色とキャラクター部分は、他のボスとの共通化のため、プラチナゲームズさんが仕上げています。



プラチナゲームズ ホームページ掲載イラスト



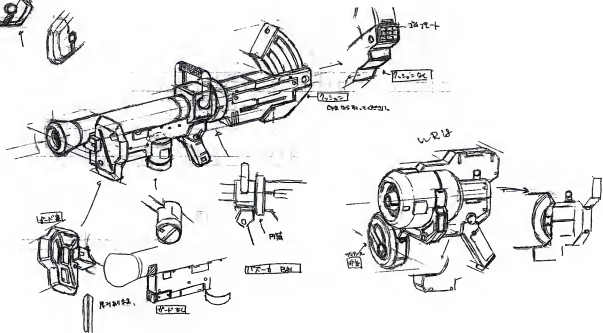
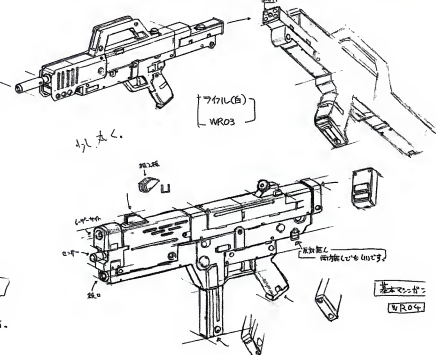
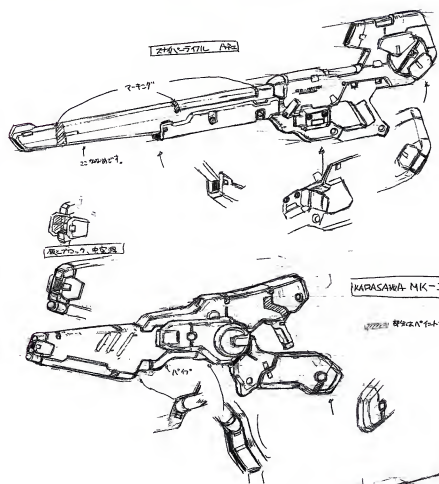
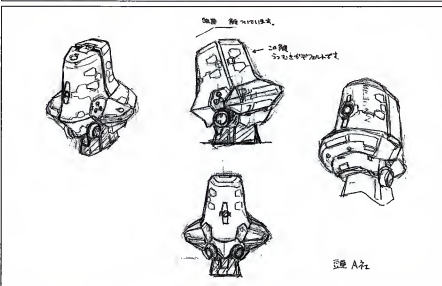
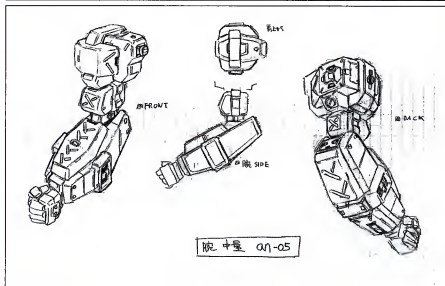
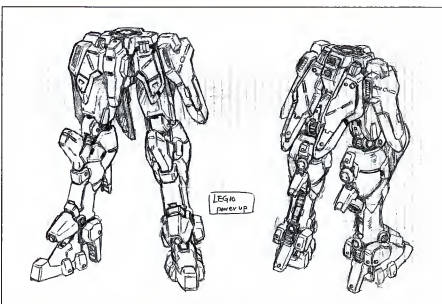
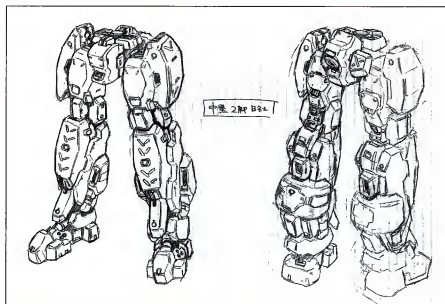
A.R.K. クラウドブレイカー-01
LX-SS CLOUD BREAKER 01

クラウドブレイカーの基本デザインは私が担当しましたが、すべてではありません。01のハイエンドCGディテールアップは谷山哲也氏で、ほかに04やライバル機体、各種機体の武器の一部も担当されました。もう一人、背景がメイン仕事だった松本秀幸氏と三人で世界をつくり上げました。今もおふたりとは仲がいいです。

叢は企画の立ち上げから参加しました。上司からは、「Xboxで発売するロボットゲーム」ぐらいしか言われていなかったと思います。当時、HONDAのレーサーレプリカが好きで乗っていたので、バイクモチーフのロボット考え、それに合うハイスピードアクションなビジュアルを考え、提示しました。

ARMORED CORE 2

2000年、フロム・ソフトウェアから発売された、PlayStation 2用ゲーム。ジャンルは「3D戦闘メカアクション」。柳瀬氏のメカニックデザイナーとしての原点となる作品。

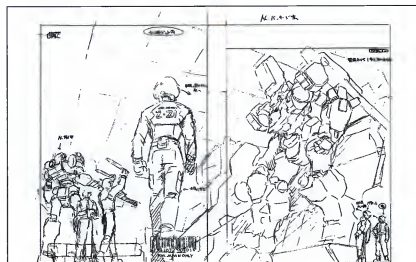
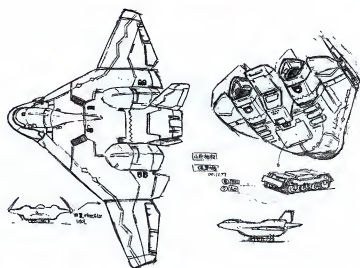
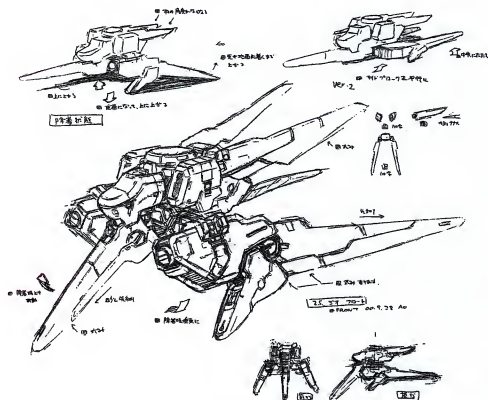
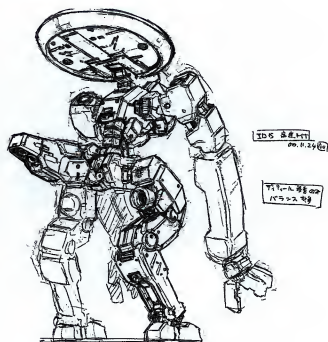
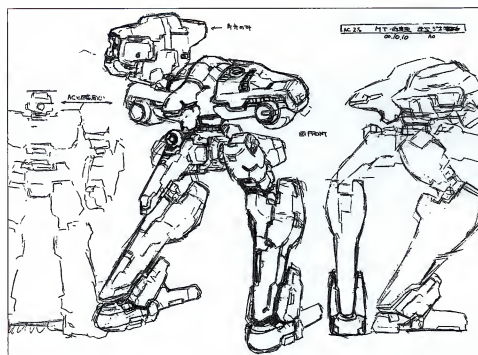
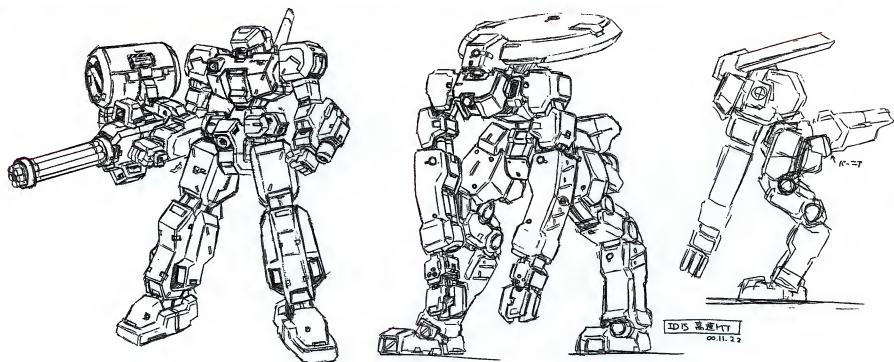


フロム・ソフトウェアに入社して、メカニックデザイナーとして与えられた初仕事が、この作品の武器デザインでした。入社後すぐに「武器を50、デザインして」と言われたのを覚えています。

ここには2年ほどしか在籍していませんでしたが、この作品ではパート、背景、敵デザイン、ムービーコンテ、ロゴ、エンブレムといろいろやらせていただいて、ものすごく貴重な経験になりました。

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

前作「ARMORED CORE 2」に続いて2001年に発売されたPlayStation2用タイトル。同シリーズ通算5作目にあたる。



この作品ではデザインはあまりせず、ムービーコンテやハイエンドCG用ディテールアップ、パッケージ構図案など、広報に近い作業が多かったです。敵メカやパーツは谷山哲也氏が多数担当されました。

Another Century's Episode 3

2007年に発売されたPlayStation2用ロボットアクションゲーム。作品の垣根を越え、各種有名ロボットが登場する世界で、戦闘やシナリオ攻略が楽しめるクロスオーバー作品。

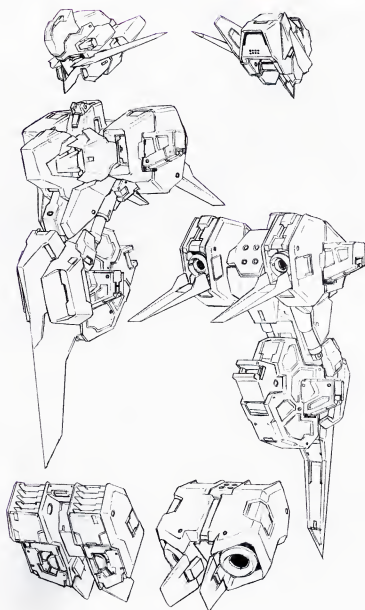
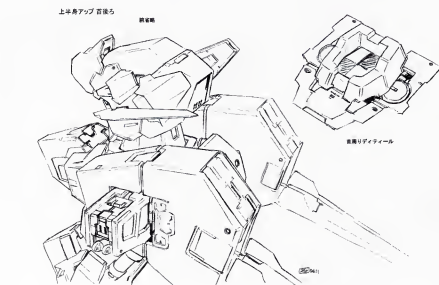


『Another Century's Episode 3 THE FINAL パーフェクトガイド』（エンターブレイン刊）カバイラスト



イクスブラウ Exblau

以前勤めていたフロム・ソフトウェアからの発注という、うれしいお仕事でした。さまざまな作品が一堂に集まるアクションゲームですが、他の機体との差別化を意識してデザインしました。バリエーション機体も複数いるのですが、フクロウ氏にform-H（砲撃戦闘用装備）とform-T（特殊兵装装備）のデザインをお願いしました。



KONAMIのアーケード用シューティングゲーム。ネットワークを介して協力プレイが可能。2011年からアミューズメント施設で稼働している。



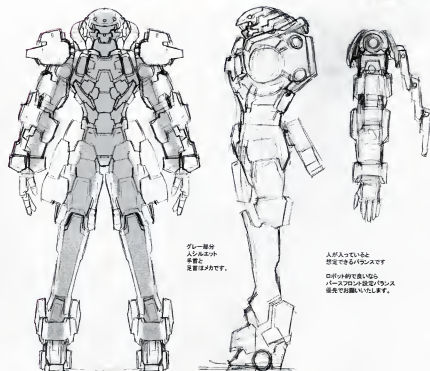
ディティールアップ案
マーキング案

マーキング事

魔バルカン



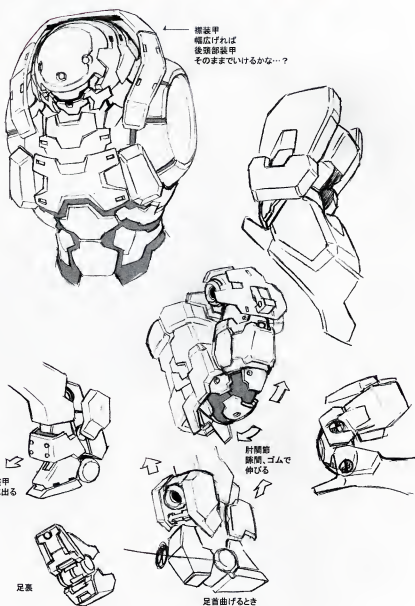
陸通バ一二ア



グレー部分
入シルエット
手首と
足首はメカです。

人が入っていると
想定できるバランスです

※イラストは初期の設定（強化外骨格スーツ）のものです。最終仕様は遠隔操作システムとなったため、中に人は入っていません。



襟装甲
幅広げれば
後頸部装甲
そのままでいけるかな…?

脚装甲
前に出る

肘関節
疎開、ゴムで
ゆるめる

足裏

足首曲げるとき
膝甲上がる

突撃タイプ TYPE Totsugeki

KONAMIで武装神姫を担当されている方から紹介を受けてのお仕事でした。ゲームシステムとしてスーツが徐々にパワーアップしていくことが決まっていたので、最初の機体は一般兵のイメージでデザインしました(上、Ver1.0)。初期の設定では強化外骨格スーツでしたが、最終的に遠隔操作システム設定になりました。パワーアップ(右ページ上)がVer2.0、同下がVer3.0)を要ねることにヒロユキさんを増すデザインにしています。

※イラストは初期仕様案となり、製品とは異なる場合があります。

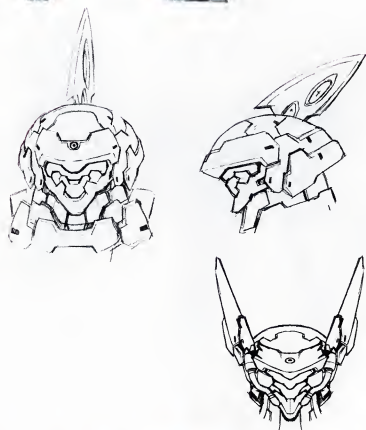
機体色: パープルアップ ラフver02



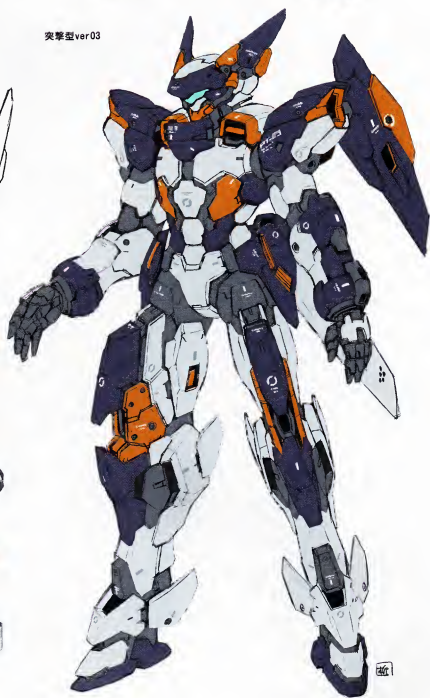
突撃型ver02
マーキング案



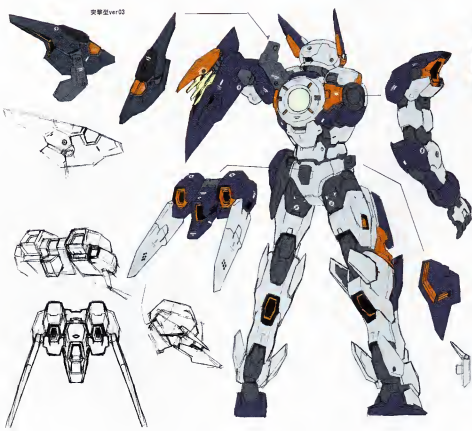
前バルカン



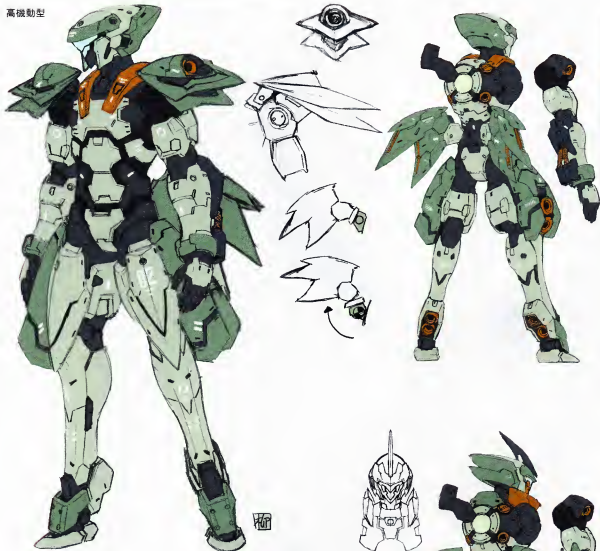
突撃型ver03



突撃型ver03



高機動型



高機動タイプ Ver 1.0 TYPE Kokido Ver 1.0

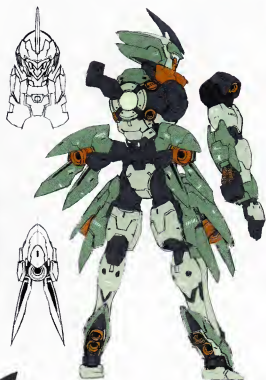
最初に選ぶ機体は突撃、高機動、重火力の3種類です。この高機動タイプは、突撃タイプをベースに、スリムなシルエットとシャープな装甲にしました。

高機動型 パワーアップ
追加ディテール参考



高機動タイプ Ver 2.0 TYPE Kokido Ver 2.0

Ver1.0からパワーアップした状態ですが、さほど変化を付けていません。ほとんどパワーアップすることが予想できるゲームでしたので、筋を追いたかったのです。



高機動型 ver03

目の部分
二つ目に基盤ですが
パイプが伸びていて
分離しているだけで
色が違うだけです



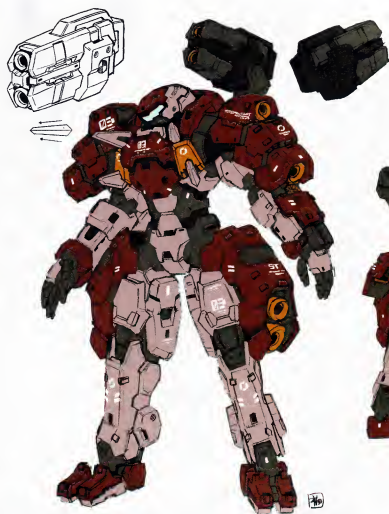
高機動型 ver03



高機動タイプ Ver 3.0 TYPE Kokido Ver 3.0

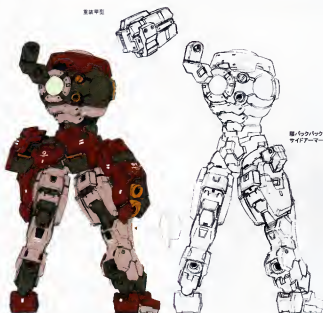
第三段階、一気にヒロイックになります。一般兵タイプとの差別化のため、ライバルっぽいカラーリングにしました。

※イラストは初期仕様案となり、製品とは異なる場合があります。



重火カタイプ Ver 1.0 TYPE Jukanyoku Ver 1.0

重火カタイプは、重いけれど、各所にあるブースターで強引に動いているイメージです。人が入っているのに腕が長いですが、人の腕は、スーツの腕中央に入っており、中の動きをスーツの手が運動しているシステムです。

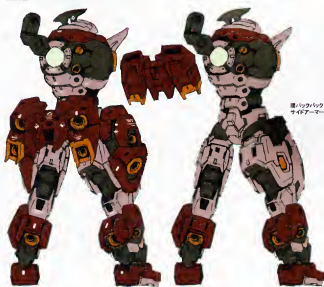


重火カタイプ パワーアップ



重火カタイプ Ver2.0 TYPE Jukanyoku Ver2.0

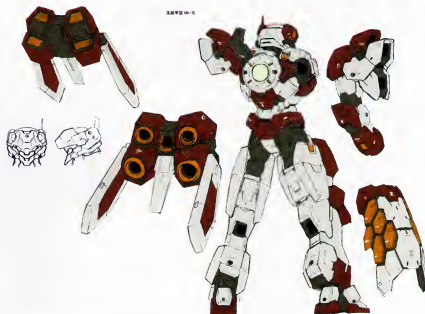
パワーアップすることにより、重くでかくなっていきますが、人が入っている感やせなれないのが、ステイールの難しいところ。外への張り出しを、モーションに影響しない限度で大きくしています。



重火カタイプ パワーアップ



重火カタイプ Ver2.0



重火カタイプ Ver3.0 TYPE Jukanyoku Ver3.0

第三段階はヒロイックに、強いメリハリのある配色にしています。肩、太腿の張り出しも限界まで。

支援型 ver.02



支援型 ver.01



格闘型



支援型



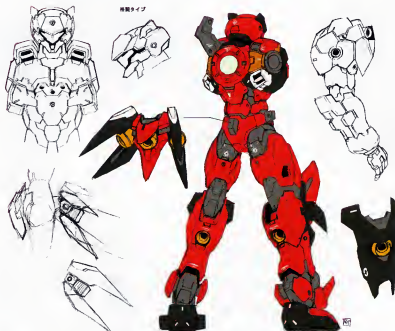
特技タイプ TYPE Tokugi

ジャミング用のアンテナが特徴ですが、発注内容のひとつに「不気味な雰囲気」というものもありました。後方支援機ということで色は派手でも違和感がないと思い、いろいろ選びました。私はオレンジの機体(右)が好きです。

格闘タイプ



格闘タイプ



クローラー機体



格闘タイプ02



格闘タイプ 02



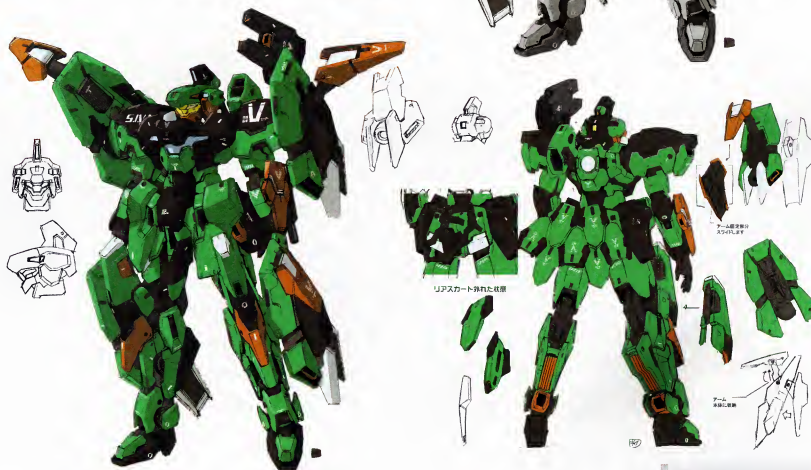
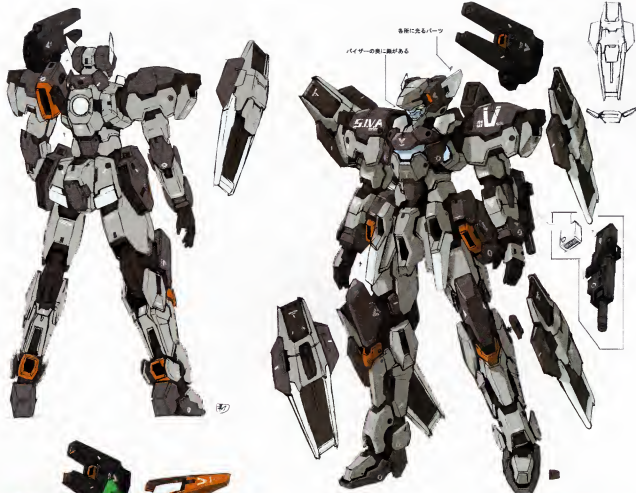
格闘タイプ TYPE Kakuto

格闘タイプは今までで流れから外せたので、楽しくデザインしました。KONAMI内部のスタッフの方からイメーゼラフをいただいて、それをベースにデザインしています。腕のグローブユニットは、単純なギミックゆえにデザインに苦労しました。パワーアップ版(下、Ver 2.0)の「獅子感」が気に入っています。

※イラストは初期仕様案となり、製品とは異なる場合があります。

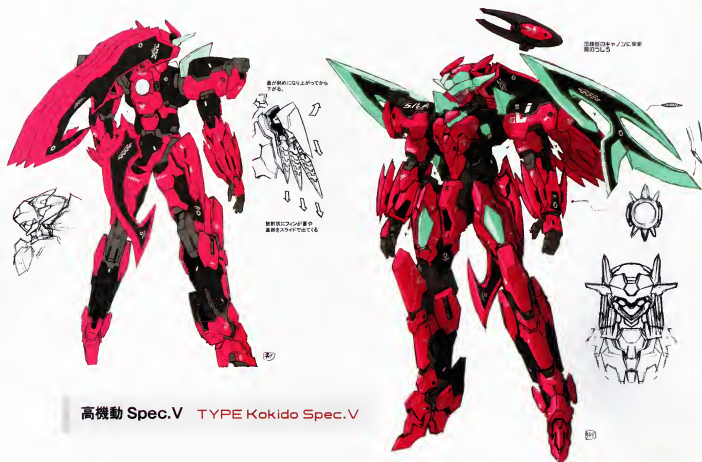
突撃 Spec.V
TYPE Totsugeki
Spec.V

Ver3.0のさらに上の段階。「Spec.V」という次世代機です。この段階では、スーツではなくロボットとしてデザインしています。スティールクロニクルの世界に登場したロボットというイメージなので、迷わず描けました。



重火力 Spec.V
TYPE Jukaryoku
Spec.V

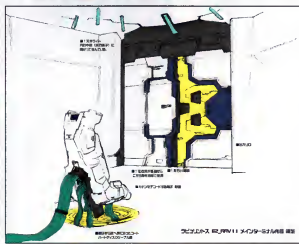
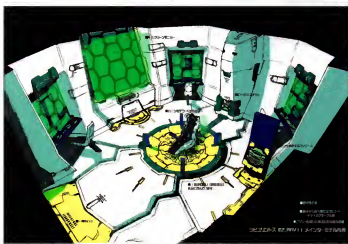
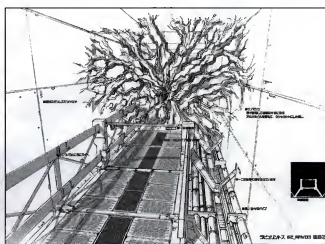
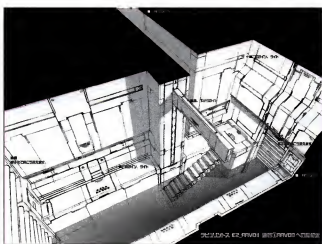
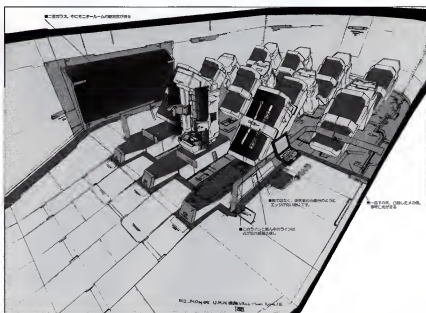
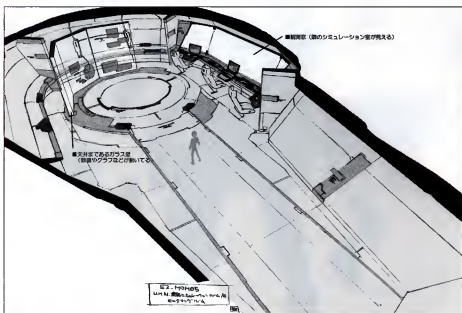
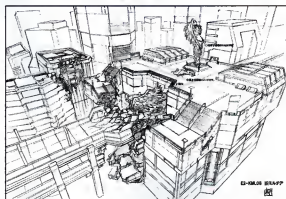
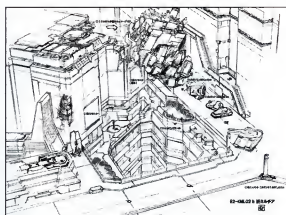
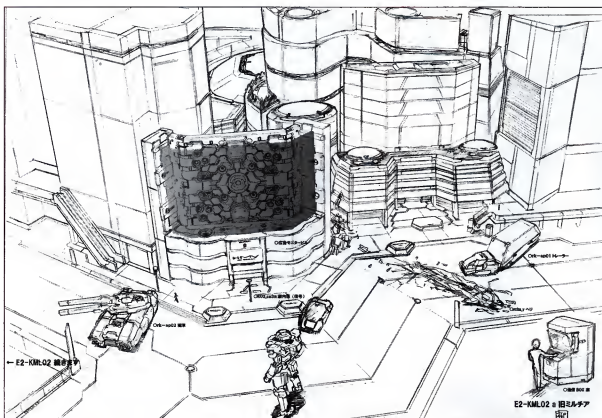
武器やシルエットは現場から強い要望があったので、私はサイズを詰める仕事をしました。他の方の要素を取り込む仕事も楽しかったりします。



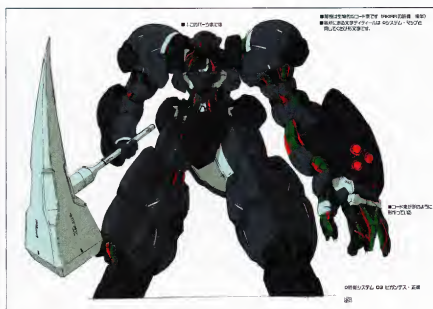
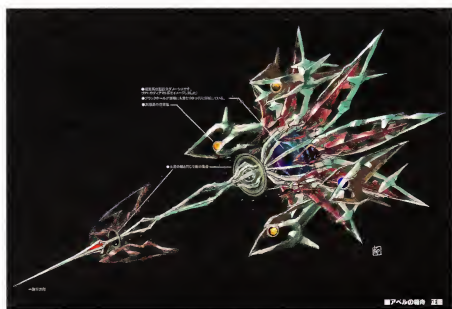
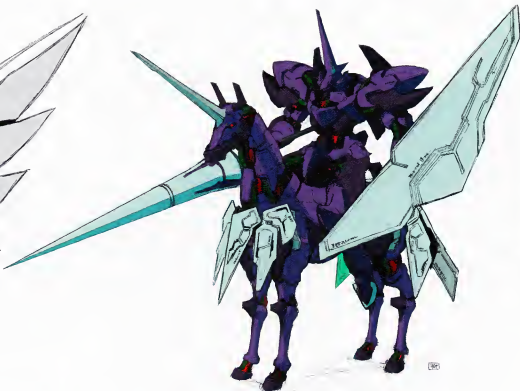
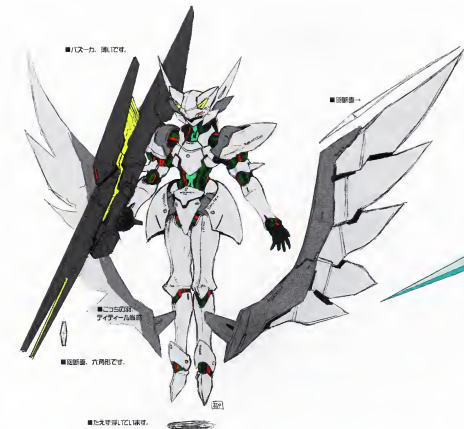
高機動 Spec.V TYPE Kokido Spec.V

ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]

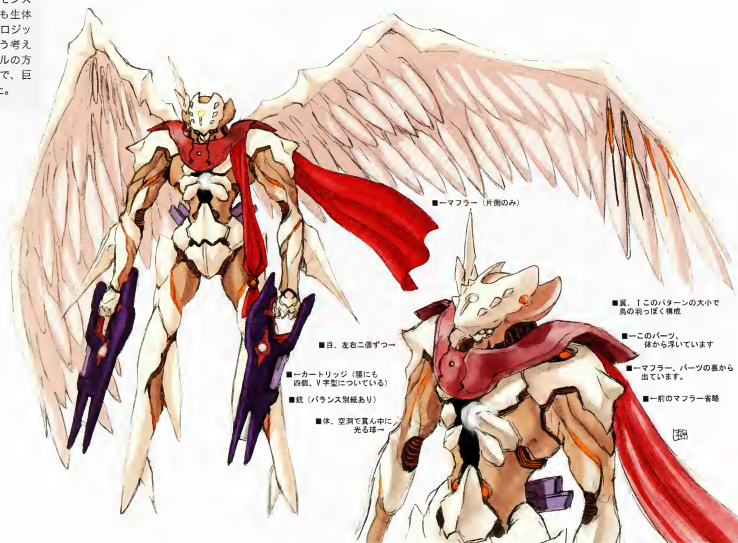
2004年に発売されたPlayStation 2用ロールプレイングゲーム。
制作はモノリスソフト、発売はナムコ（現バンダイナムコエンターテインメント）。



フロム・ソフトウェアを退社して初めての、フリーとしてのお仕事になります。しかし、モノリスソフトさんとの縁は以前からありました。ドリームファクトリー時代にお仕事をした方がおられたり、「ゼノサーガ エピソードI」[カへの意志]のメカ美術設定は「巖-MU RAKUMO-」を一掃にやった松本秀幸氏が参加されていたり、です。本作では、前作のチヤストを崩さないように気をつけました。



私の仕事としては珍しい、モンスター設定です。とは言っても生体兵器でしょうか。基本メカのロジックですが、素材が生物という考えでデザインしました。アベルの方舟は星レベルの大きさなので、巨大感を出すのに苦労しました。



ゼノサーガ エピソードII to III a missing year ～U.M.N. に封印されし真実の断片～

ゼノサーガシリーズの公式サイトにて
限定公開されたFLASH動画で、ゼノ
サーガシリーズの外伝。



■ススキエンティア艦 ブリッジ■

「ゼノサーガ エピソード II【善悪の彼岸】」から少し経ったころ、
いただいたお仕事です。基本はエピソードIIと地味なデザイン
ですが、前作を超える気持ちで挑みました。



■ススキエンティア艦
戦闘用スター
戦闘用スター



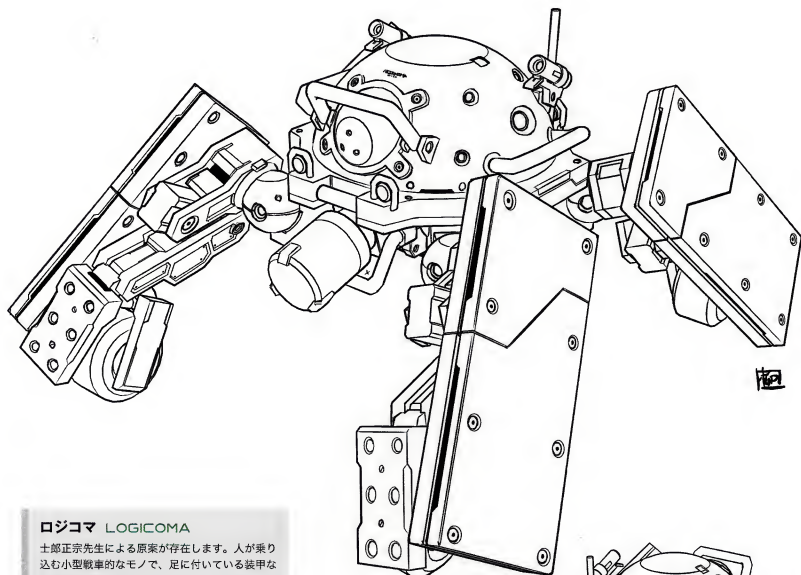
■小委員会外観■

小委員会外観

建物にモニターが浮いている表現は、
当時ハリウッド映画で流行っていて、
一度やってみたかったです (笑)。

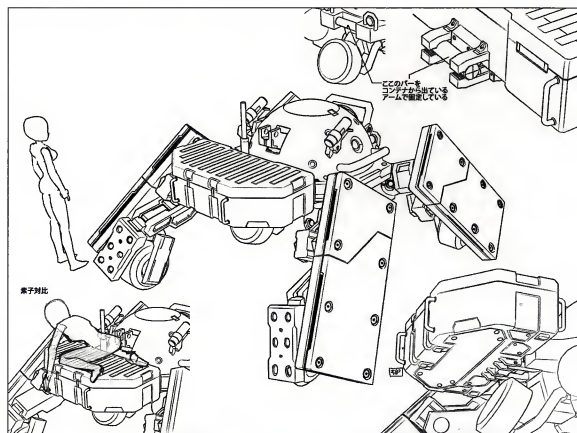
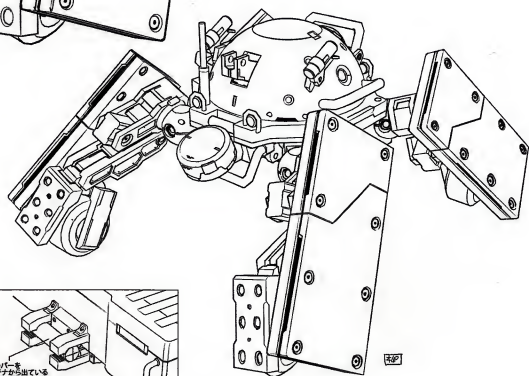
GENRE2

ANIMATION

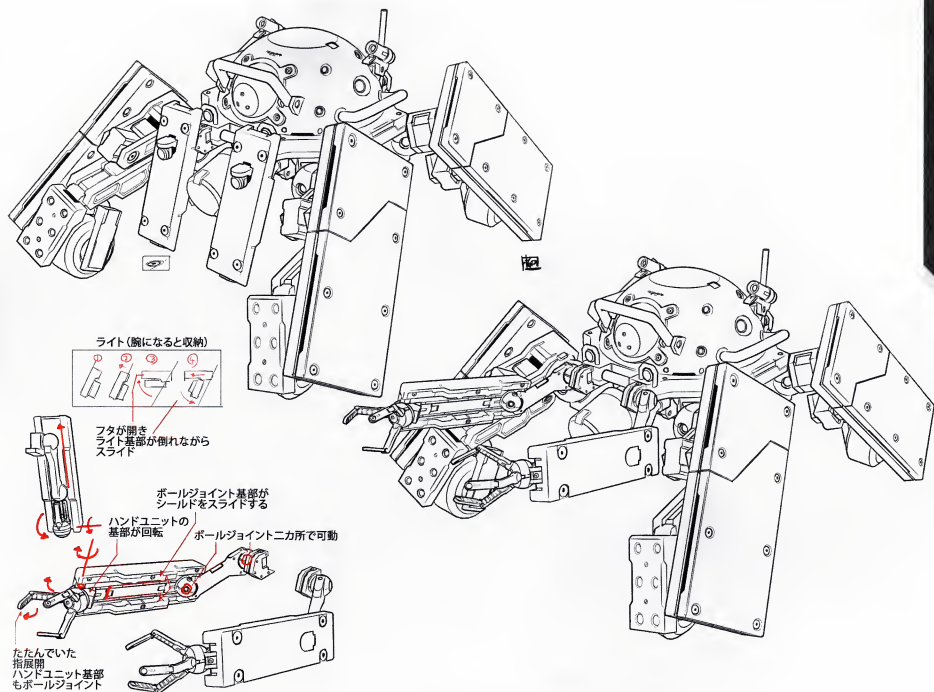


ロジコマ LOGICOMA

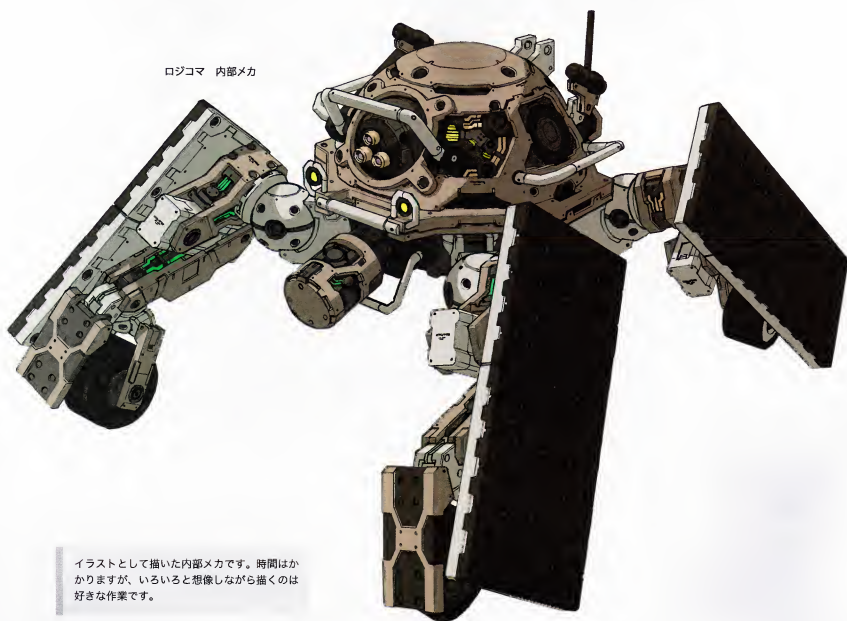
士郎正宗先生による原案が存在します。人が乗り込む小型戦車的なモノで、足に付いている装甲などはその名残です。ストーリー上、さまざまな役割を追加されたため、現場でデザインをフィックスさせていただきました。タッチコマやフチコマよりも前の世代の機体ですので、少しのオールド感とテスト機体っぽい要素を入れ、徐々に進化できるポイントを盛り込みました。カメラを守るロールバーとライトで感情を表現できるようにし、フィルムでかわいく動いているのを見た時は感動しました。



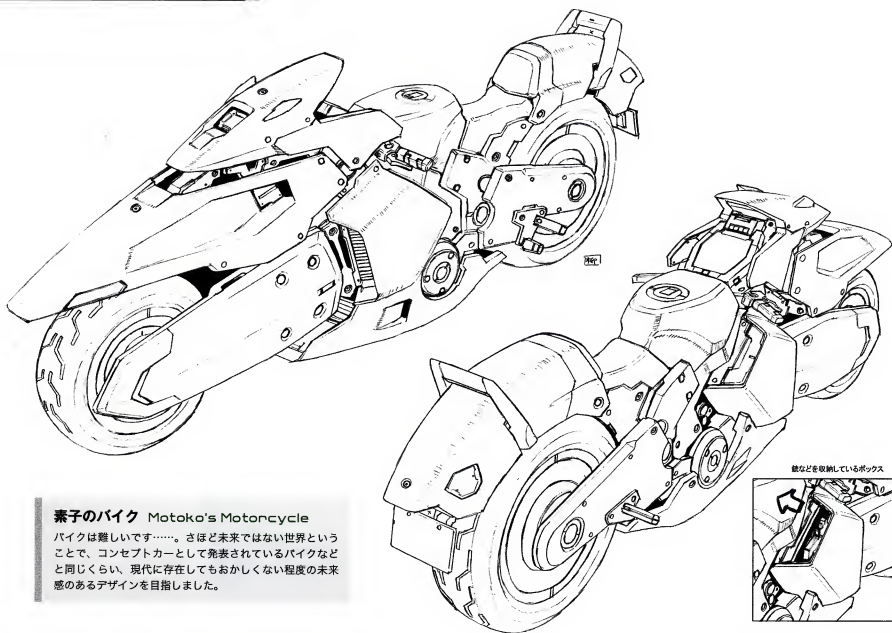
『攻殻機動隊 ARISE border:2 Ghost Whispers』以降登場する武器コンテナです。素子はまだへばり付くことしかできませんが、個人的には好きなシチュエーションです。腕もborder:2から付きました。足が長いので、腕も長くする必要があったのですが、その取め方、展開の仕方に悩みました。



ロジコマ 内部メカ

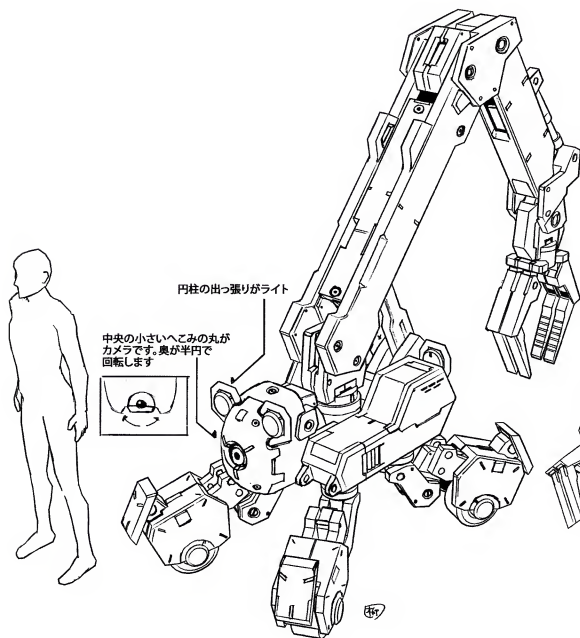


イラストとして描いた内部メカです。時間はかかりますが、いろいろと想像しながら描くのは好きな作業です。



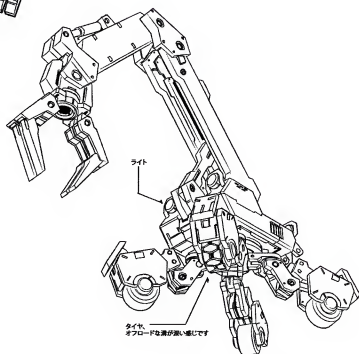
新子のバイク Motoko's Motorcycle

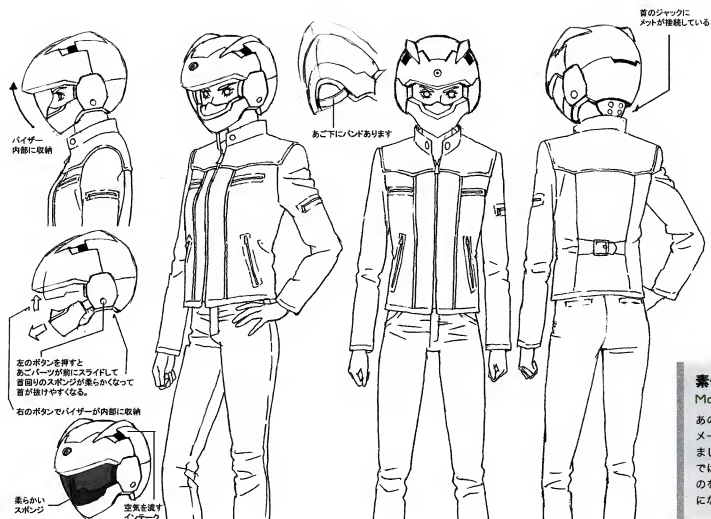
バイクは難しいです……。さほど未来ではない世界ということで、コンセプトカーとして発表されているバイクなどと同じくらい、現代に存在してもおかしくない程度の未来感のあるデザインを目指しました。



車両型ロボ

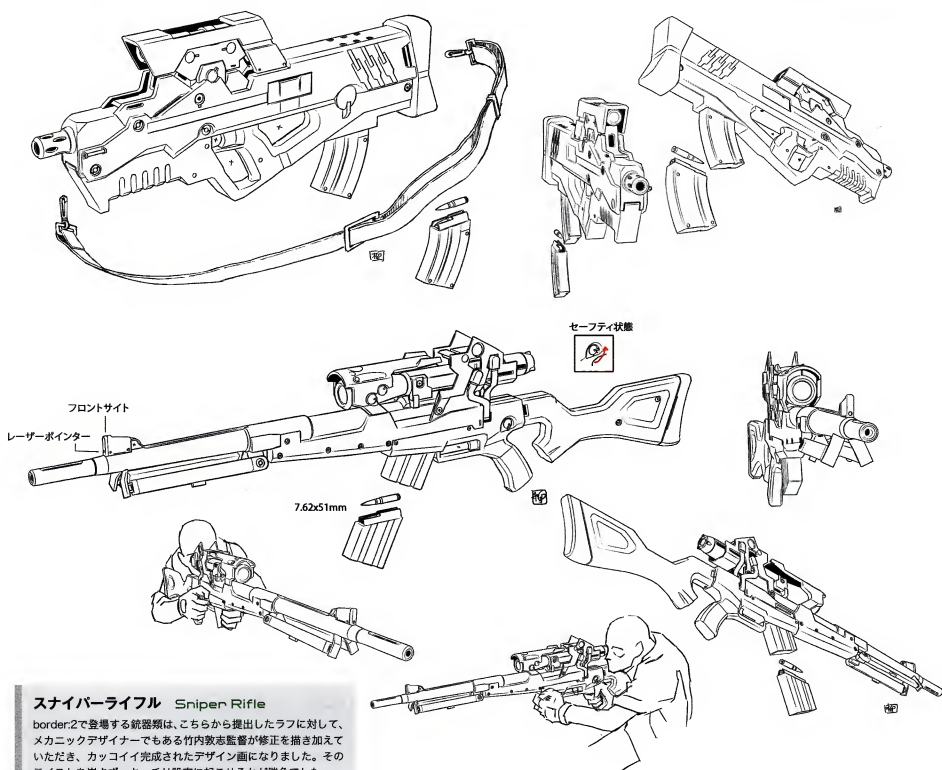
『攻殻機動隊ARISE border:1』Ghost Pairで墓を掘ったり、棺桶を取り出したりするための小型建機。建機好きなので趣味全開です。かわいいキャラに見える建機が好きなんです。修正覚悟で提出したら通りました。とはいえ、攻殻の世界ではやり過ぎだったかと反省しています。

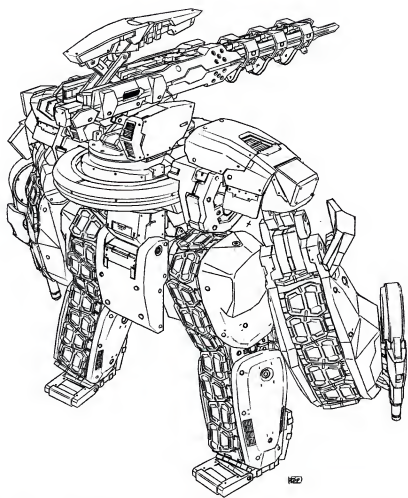
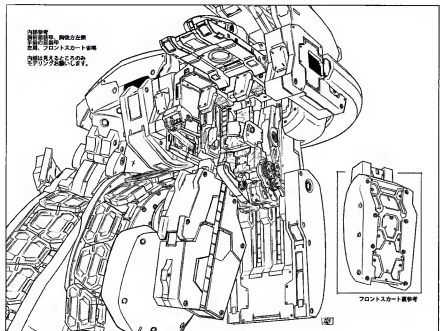
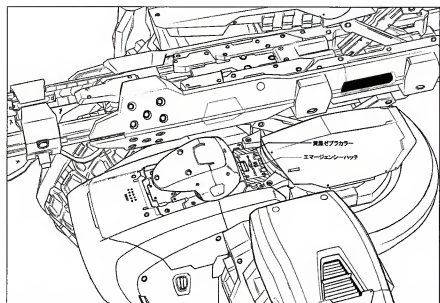
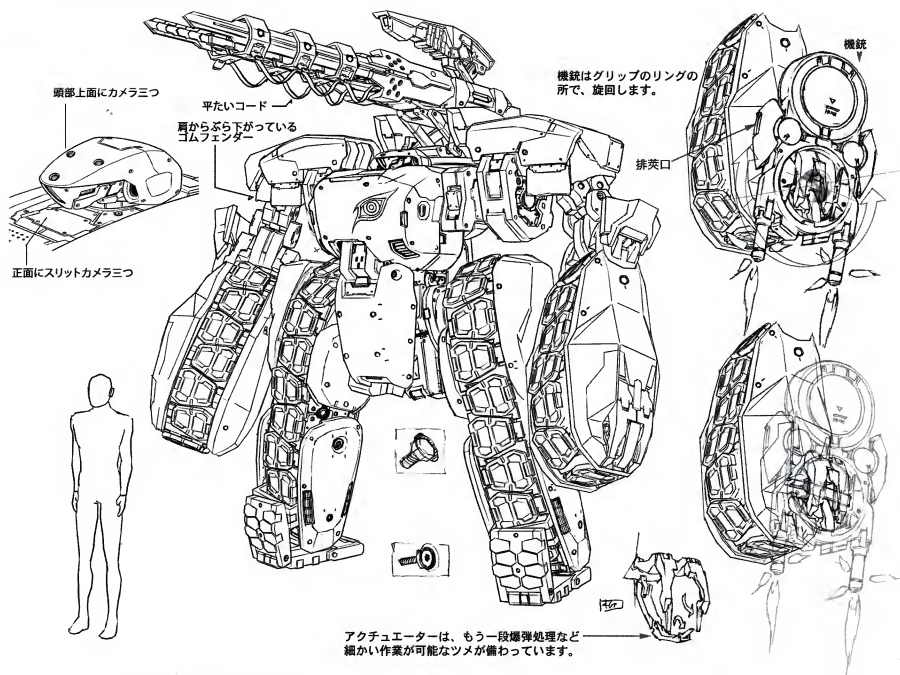




素子のヘルメット Motoko's Helmet

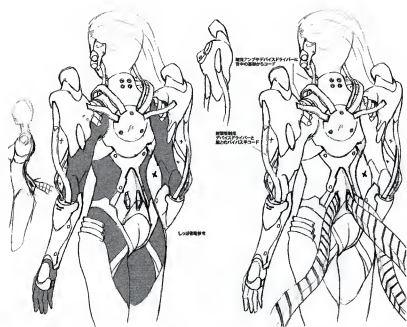
あの素子とはいえ、まだ強靭なイメージが定着する前だと思っていましたので、耳のトンガリはラフでもっと大きく、猫耳っぽいものを提出しました。さすがに却下になりましたが……。





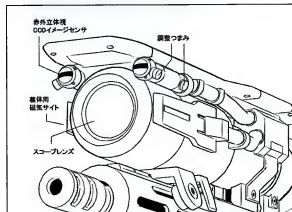
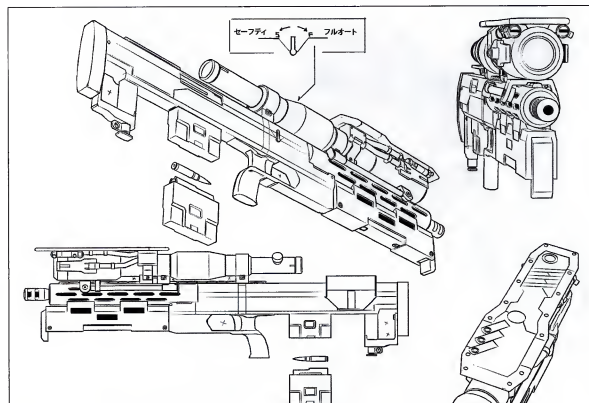
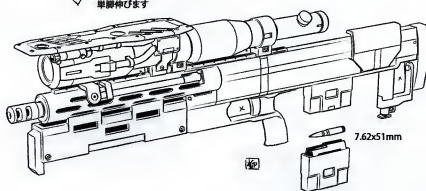
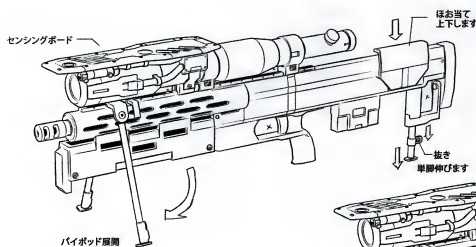
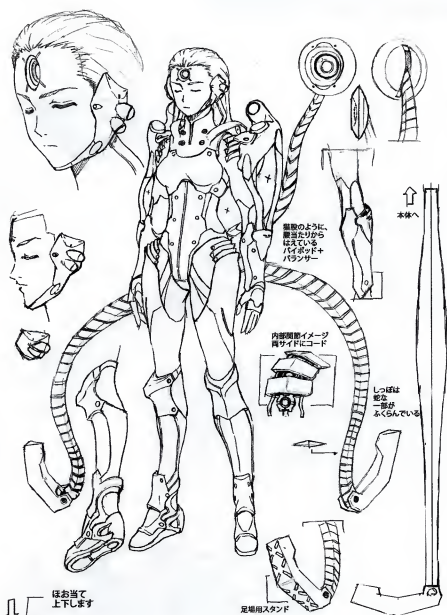
アーモर्डスーツ Armored Suit

竹内監督のラフ原案があります。それを元に3DCGソフトで形状を起こして原型を検証し、ディテールを詰めたラフを提出しました。その後、監督と幾度となくキャッチボールをして完成させました。フロント設定の腕の展開ギミックや機銃は竹内監督が描き加えた設定です。



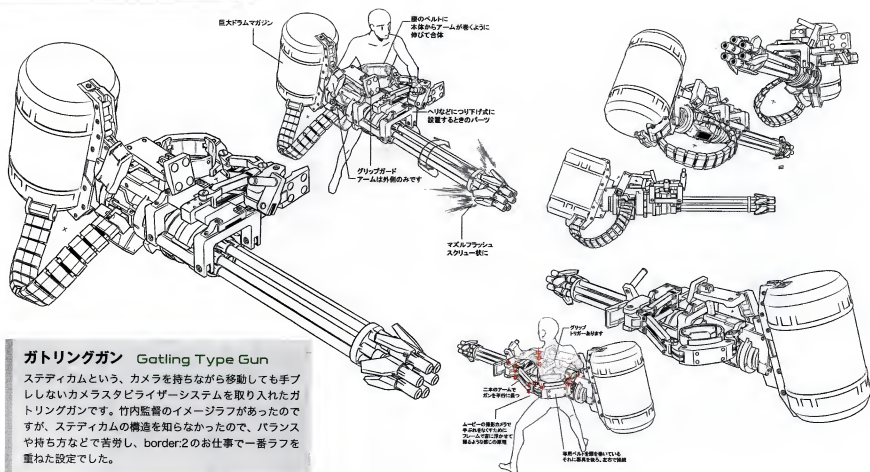
スナイパー義体 Sniper Cyborg

最終的なアニメーション設定ではなく、私の原案になります。
こちらにも竹内監督のラフがあり、それをまとめた形です。



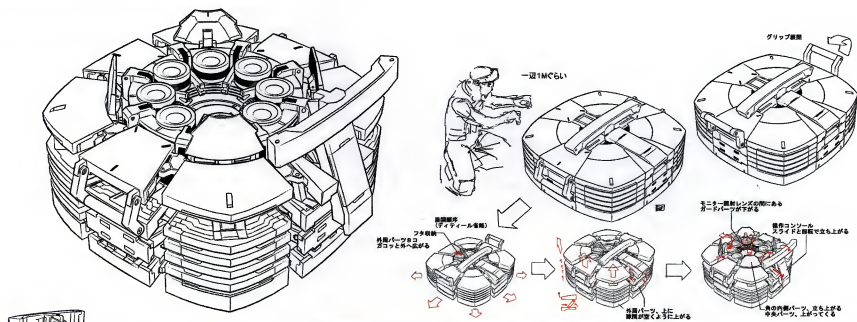
アサルトライフル Assault Rifle

現代に存在するアサルトライフルをベースに、最初の劇場版『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』に登場する、センススナイパーライフルのギミックを取り入れました。攻殻にはアーカイブが多いので、勉強しながらデザインしていた気持ちです。



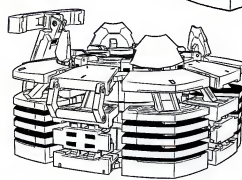
ガトリングガン Gatling Type Gun

ステディカムという、カメラを持ちながら移動しても手ブレしないカメラスタビライザーシステムを取り入れたガトリングガンです。竹内監督のイメージラフがあったのですが、ステディカムの構造を知らなかったので、バランスや持ち方などで苦労し、border:2のお仕事で一番ラフを重ねた設定でした。



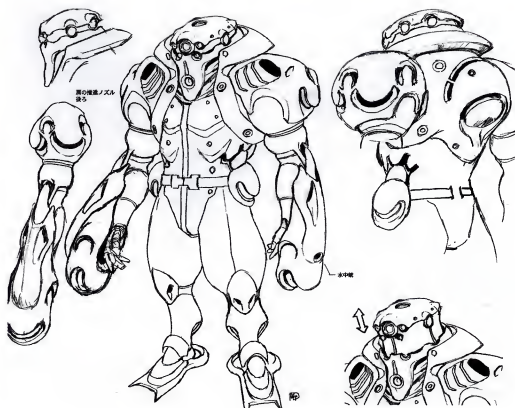
軍事用モジュール

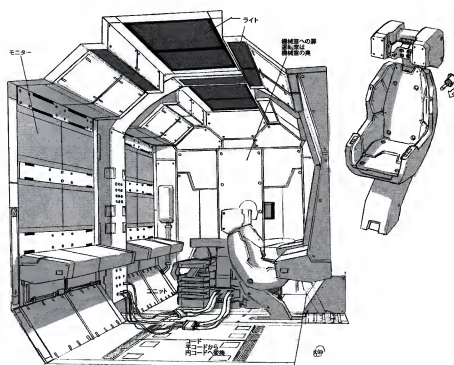
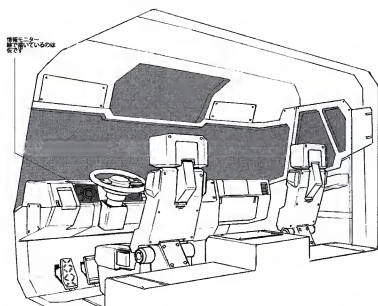
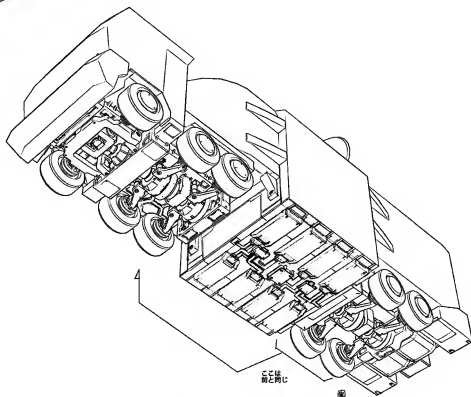
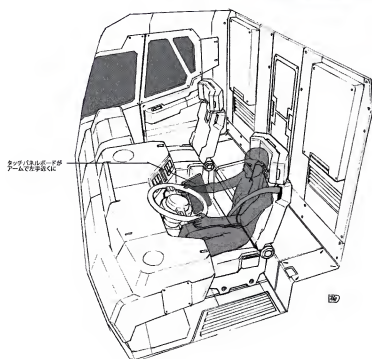
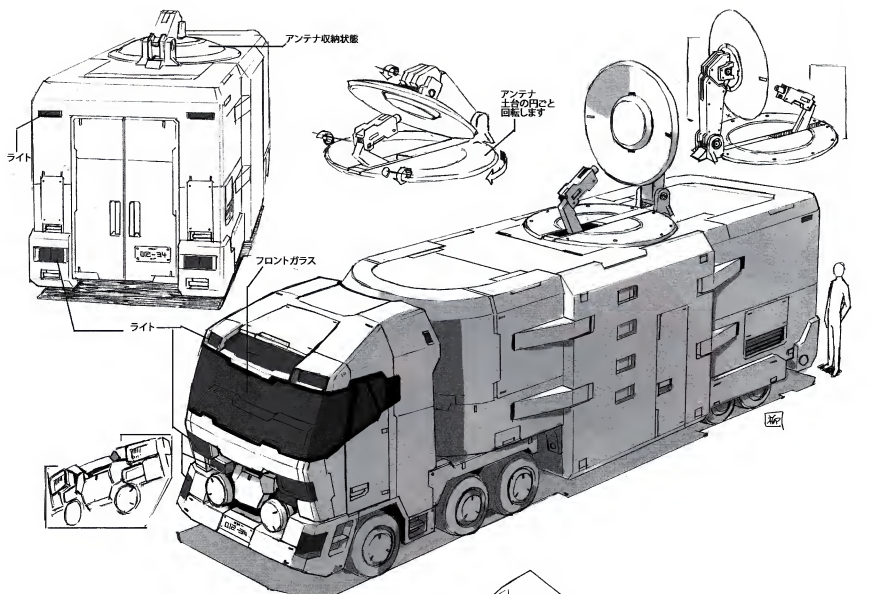
竹内監督のコンテ上のイメージがあったので、それを元に3DCGでギミックを再現して線画を抽出し、ディテールを加えて設定にしました。



武装した兵士（水陸両用） Armed Soldier

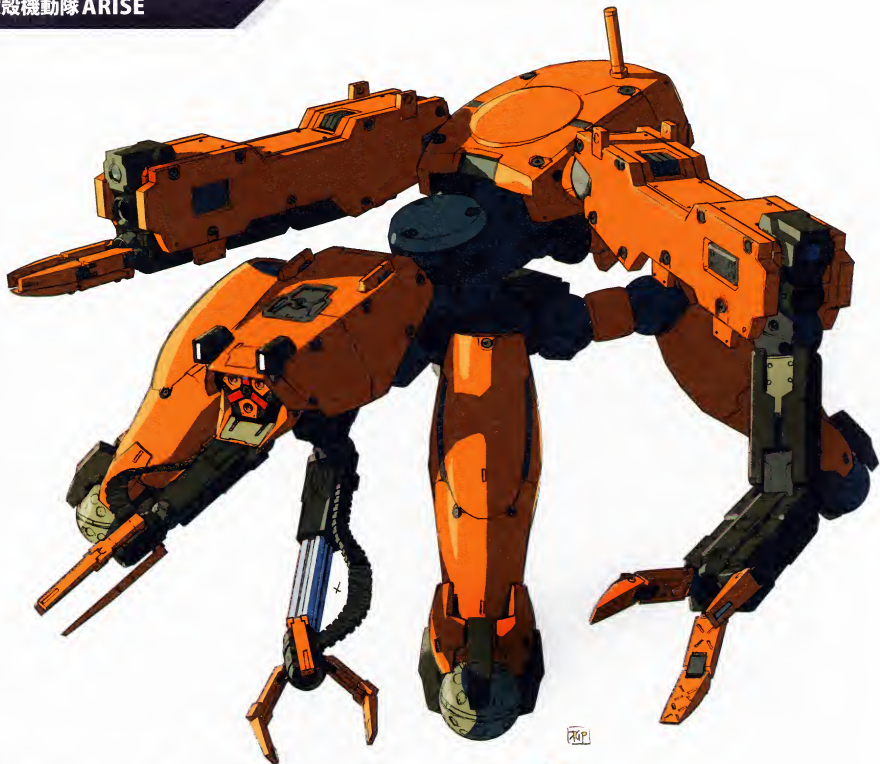
こちらも竹内監督のイメージラフがあり、そのまま設定をクリーンアップしました。自分の中にはないデザインを描くのは本当に勉強になりました。





通信車

コンテ上、最後にひっくり返ってボディ下面が見えるので、ディテールをぎっちり加えました。



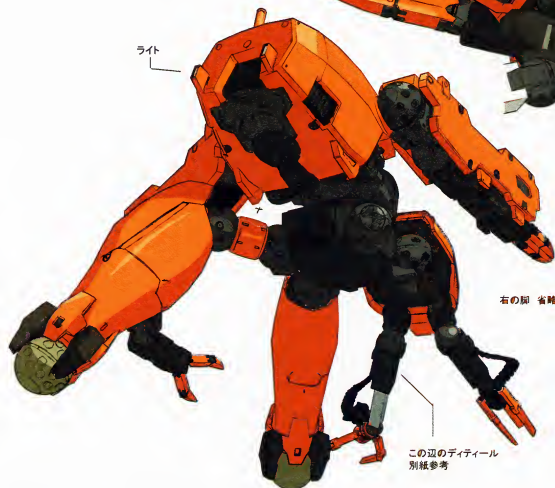
ロジコマと同系統の戦闘メカ

この作品でゼロからデザインした進一の四脚戦闘メカです。建機を、意図で無理やり戦闘用に改造したというコンセプトです。なので色もオレンジにしました。首段はボールが回転して移動しますが、悪路になるとボールの周囲から爪が出て歩けるシステムです。実際にあったらいいと思います。

左のアーム省略

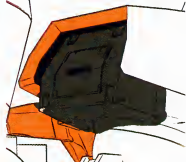


ライト

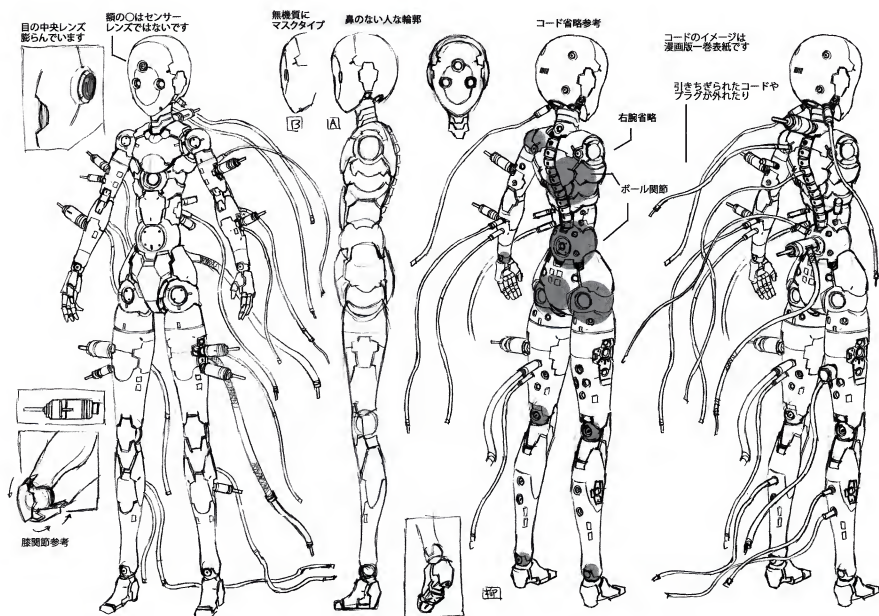
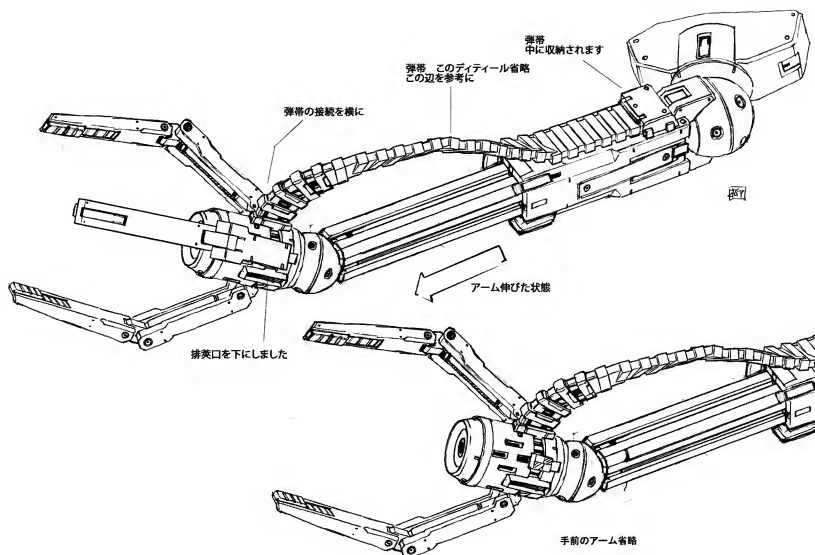


右の脚 省略

頭部パーツ後部ディテール

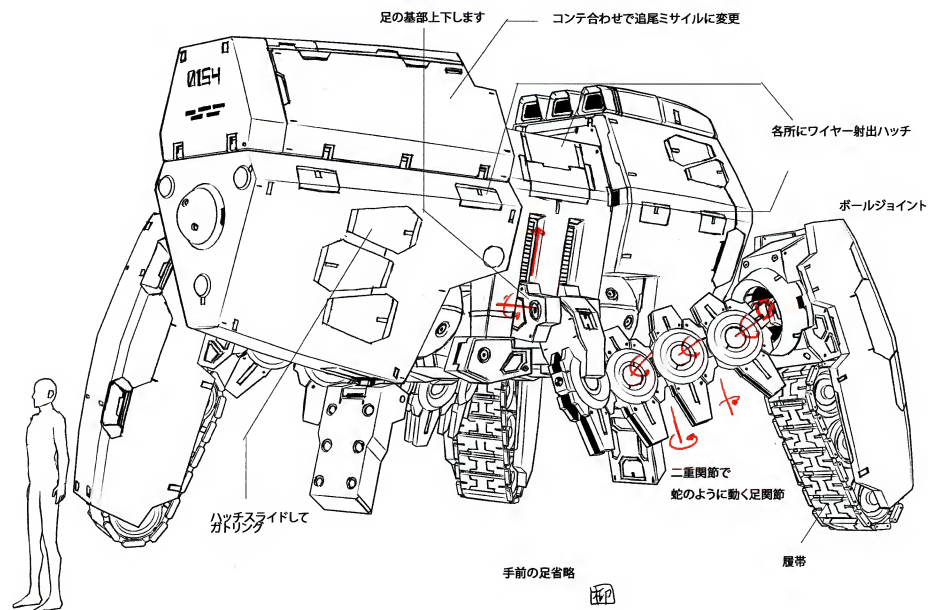
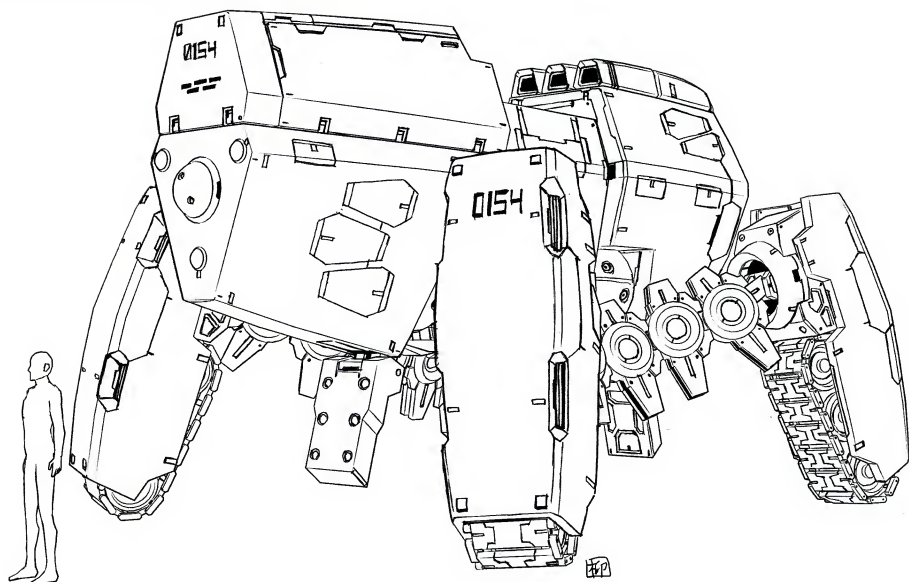


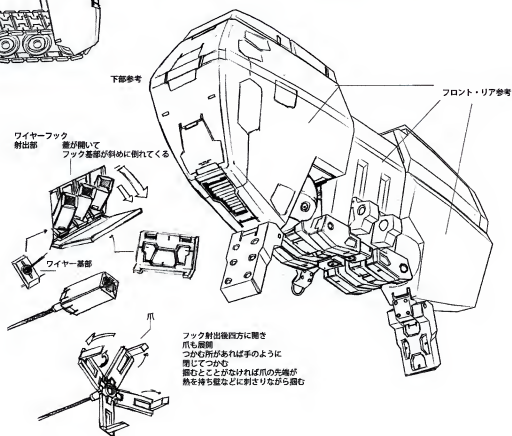
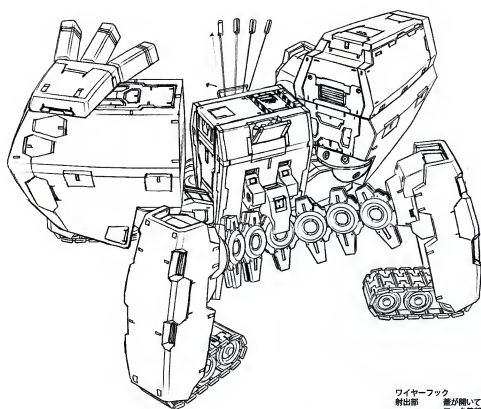
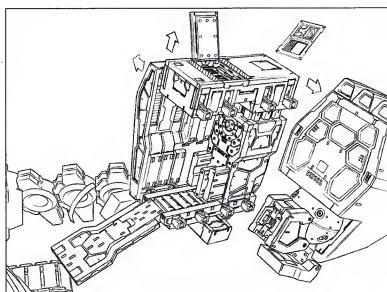
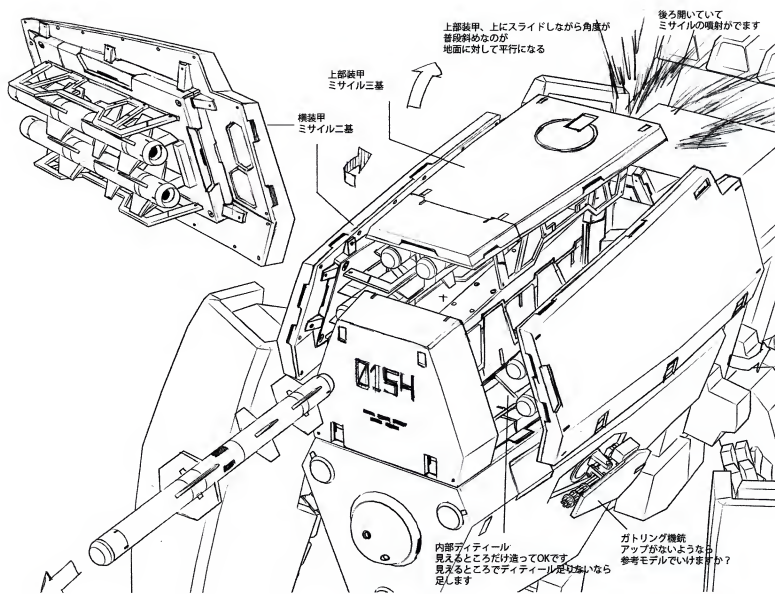
この辺のディテール
別紙参考



思考戦車の義体 Think Tank's Cyborg

中身が女の子ということで、このようなバランスに。無機質でありながら、どこか哀しげで憎めないバランスの顔を目指しました。ディテールは原作コミック『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』の表紙を参考にしました。





思考戦車 Think Tank

士郎正宗先生のラフ原案があります。全体シルエットは
そのまます。直装や内部ギミックをこちらで考えまし
た。このあたりはストーリーやコンテが進むにつれて変
わる部分なので、他の部室と同時進行のデザイン作業と
なり、期間も長かったです。

機動戦士ガンダム00

2007年～2009年、ファーストシーズンとセカンドシーズンに渡って放送された、全50話のTVアニメ作品。放送終了の翌年2010年には『劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』も公開した。

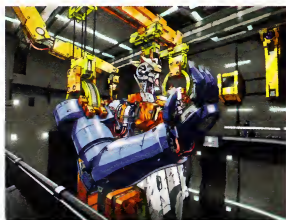


小説『機動戦士ガンダム00 ① ソレスタルビーイング』（角川スニーカー文庫）口絵

CG work : 皇田フミカネ



小説『機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』（角川スニーカー文庫）口絵



「G-ROOMS」第9回掲載イラスト
(劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer- 公式ホームページ)



小説『機動戦士ガンダム00 セカンドシーズン ② 無垢なる蒼み』（角川スニーカー文庫）口絵



『月刊ガンダムエース 2008年5月号』ピンナップ用イラスト



小説『機動戦士ガンダム00 セカンドシーズン』④ アニュー・リターン
(角川スニーカー文庫) 口絵

Finish CG work : 海老川兼武

ガンダム00では主に小説や外伝でイラストを描かせていただきました。小説第一巻口絵では初めて4機を一枚に描くということで、思いきって友人である島田フミカネ氏にカラーをお願いしました。さすがのカラーセンスで家宝の一枚になりました。イラストではディテールを足しているので、絵画は好きな作業です。色塗りには……苦手です。海老川兼武氏にいろいろアドバイスをいただきましたが、完成させたものが多いです。



『機動戦士ガンダム00P Vol.3』(アスキー・メディアワークス) 表紙イラスト

ガンダムデュナメス GUNDAM DYNAMES

海老川武氏がデザインしたガンダムエクシアをベースに、射撃タイプMSとしてデザインしました。防衛シールドや、各種オプション、さまざまな銃を扱うことは、オーダー履層ですであり、それら多様な要素をまとめて自然に1体のMSに見えるようにデザインしました。



図0701



図0704



○第二段階 ライフル名銃



パイパー銃架

ライフル名銃



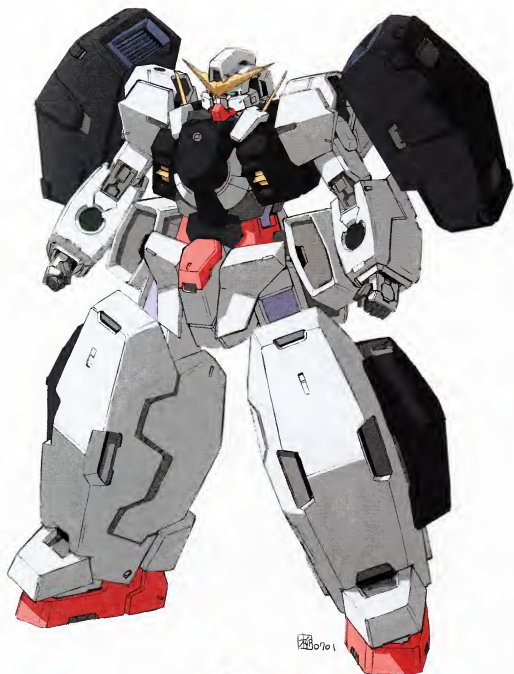
ガンダムキュリオス GUNDAM KYRIOS

飛行形態へ変形する機構をもつMSです。いままであまりない変形方法を模索して、足が外側に90度回転するギミックを考えました。ガンダムデュナメスと同じく、さまざまなオプションが付くことを前提にデザインしています。



ガンダムヴァーチェ GUNDAM VIRTUE

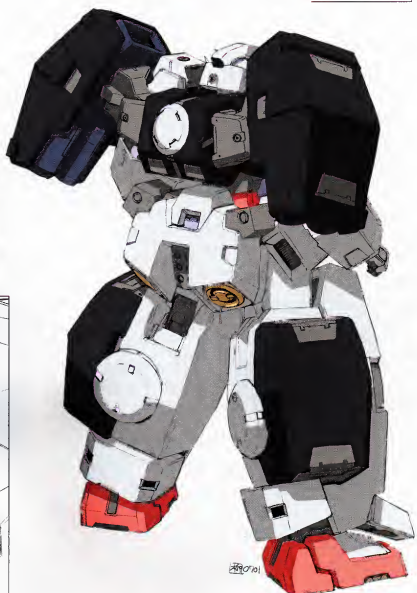
重装甲重火力タイプMSです。主役クラスのガンダムで、どこまで太くしてカッコイイか?を模索し、ギリギリを目指しました。その結果「この装甲が脱げて、細いMSが出てこれますか?」と脚本の黒田洋介氏に言われ、ガンダムナドレが誕生しました。ナドレがいるから太っているわけではなく、太ったモビルスーツを提案したら、ナドレが誕生したのです。



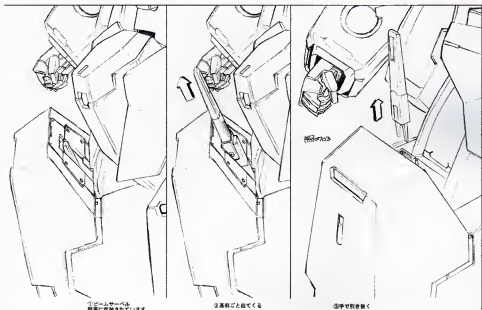
©2007



04 頭部、上半身、右腕



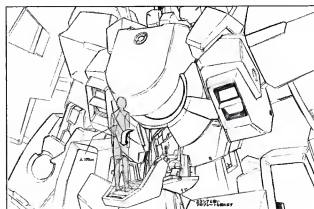
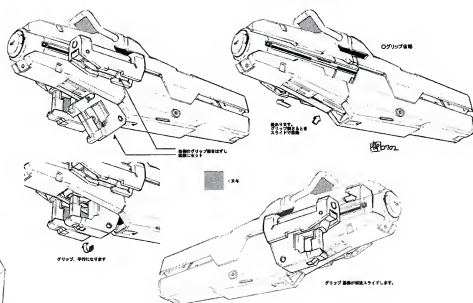
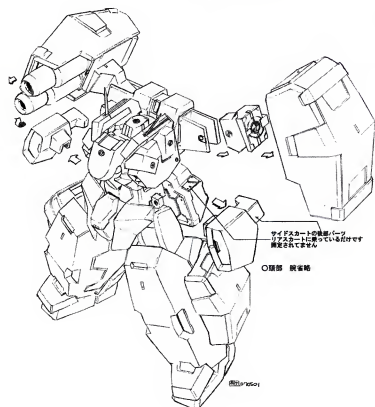
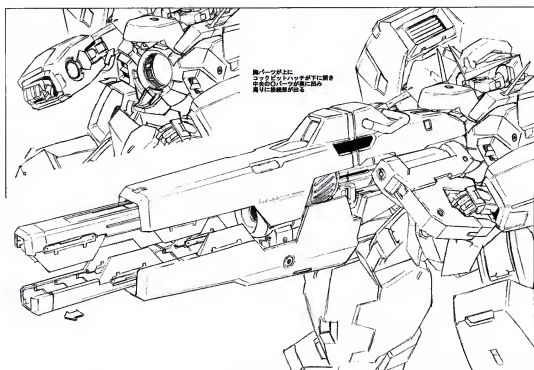
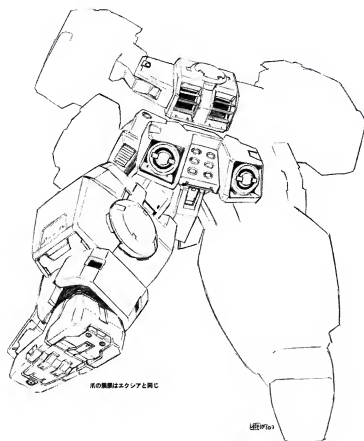
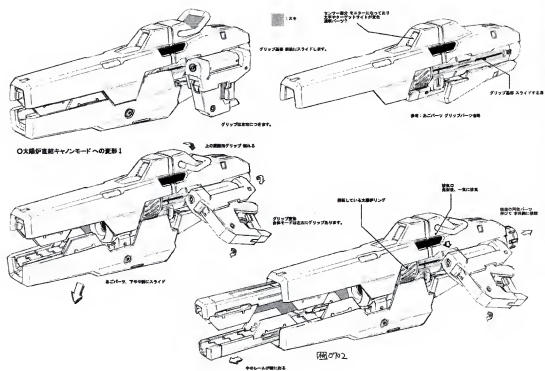
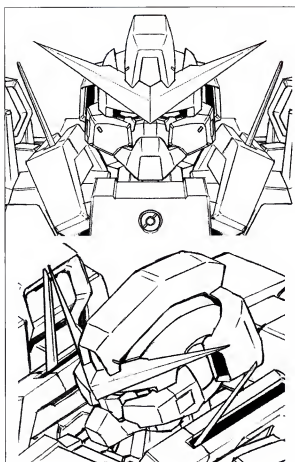
05 正面、前脚、右腕

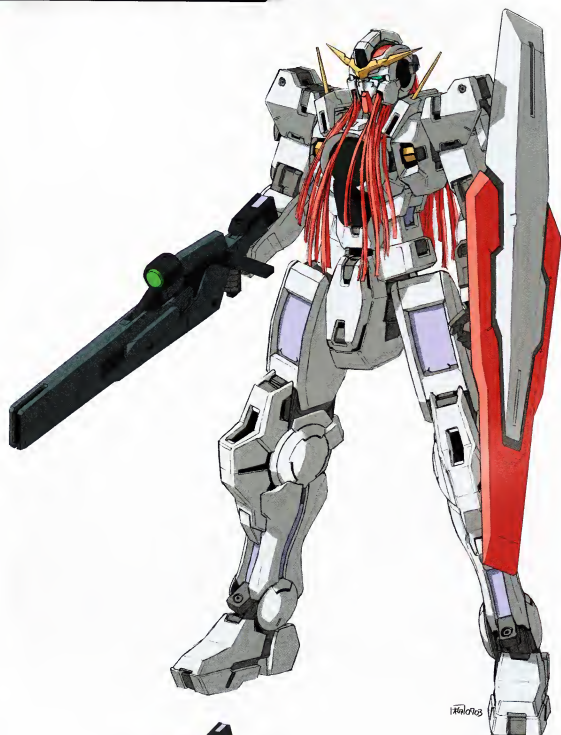


06 頭部、上半身、右腕

07 正面、前脚、右腕

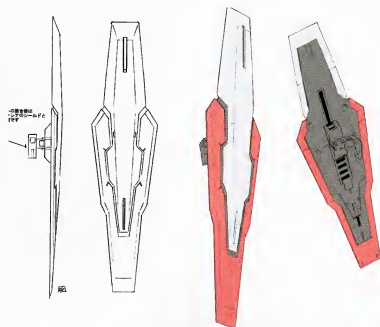
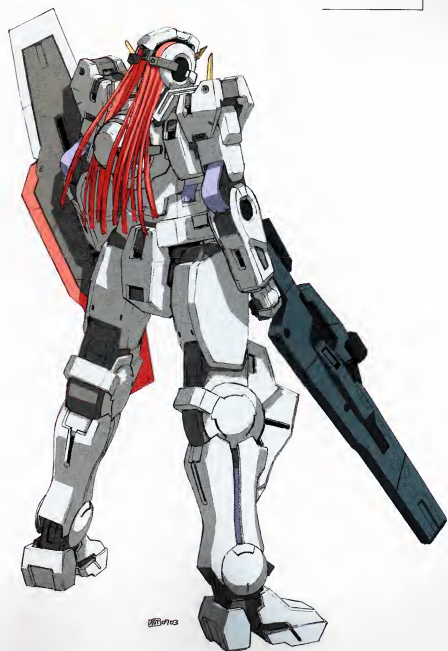
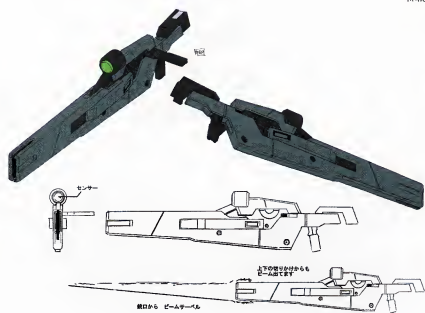
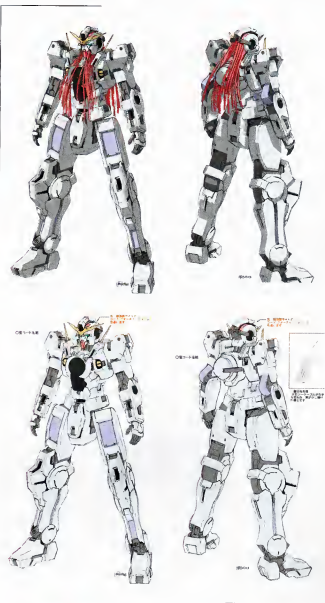
08 正面、前脚、右腕





ガンダムナドレ GUNDAM NADLEE

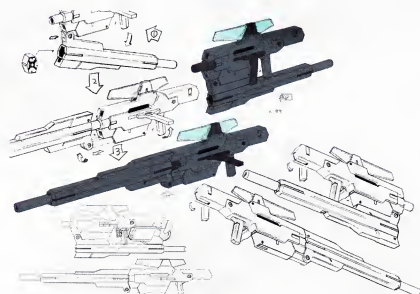
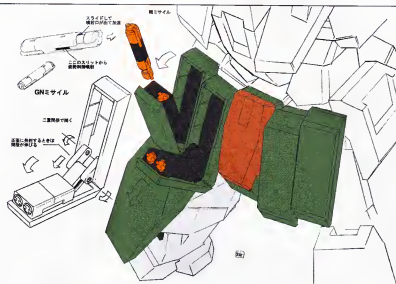
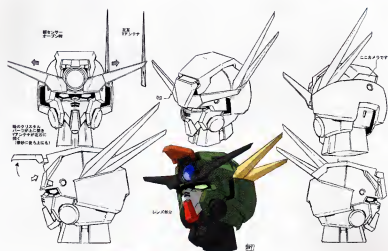
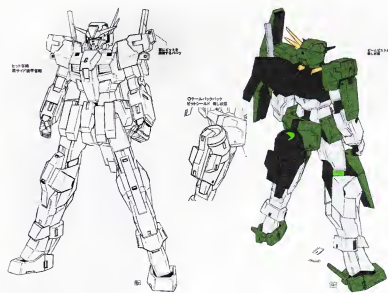
ガンダムヴァーチェが装甲をパージして現れるMSです。髪の色に見えるコードは、細いだけでは特徴がないと思い、ガンダムエクシアの特徴である肩からのコードのイメージを踏襲し、デザインしました。パイロットのティエリア・アーデの中性的なイメージも意識しました。



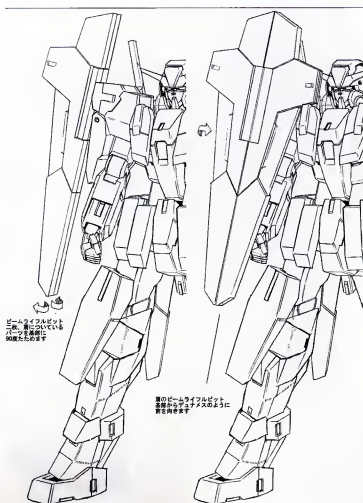
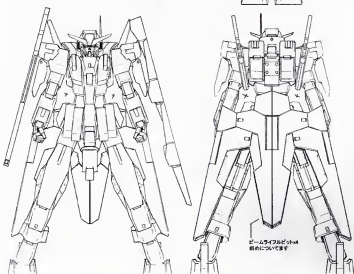
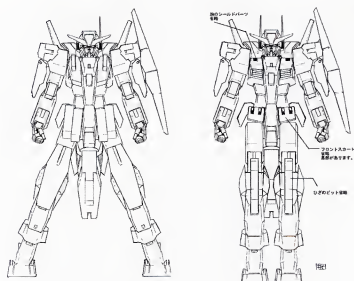


ケルディムガンダム CHERUDIM GUNDAM

特殊部隊の兵士をイメージしてデザインした、ガンダムデュナメスの後継機です。足などはブーツ、頭部はヘルメット、腰はボーチ風。右ページのハイディール版のマーキングは、デザイナーズカラー版という1/100キットの特別マーキングです。マーキングのデザインは海老川兼武氏です。

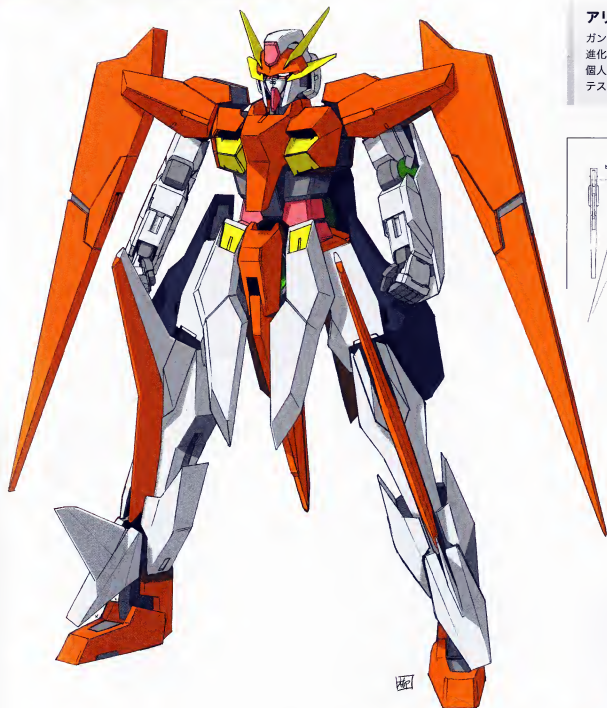


MGエクシア参考で
ディテール追加



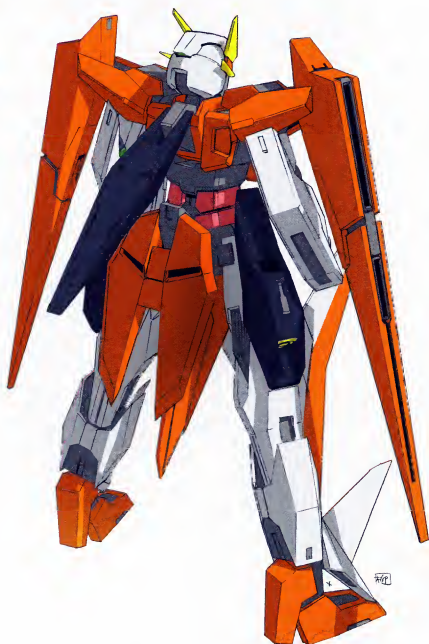
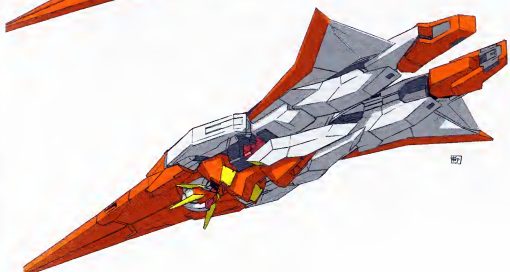
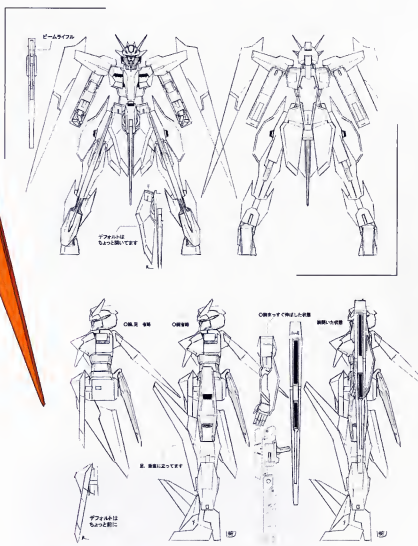
マーキングデザイン：海老川英武

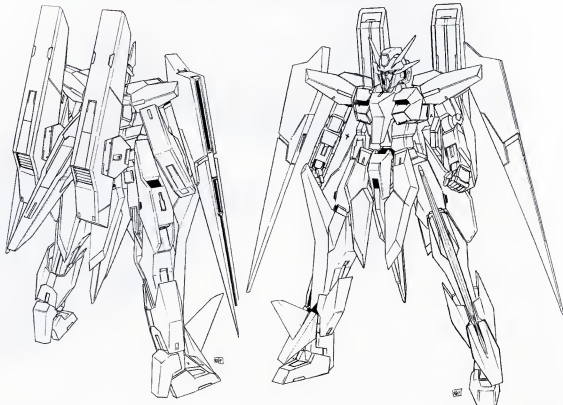
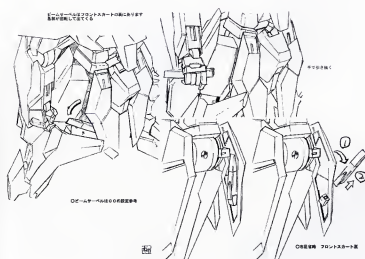
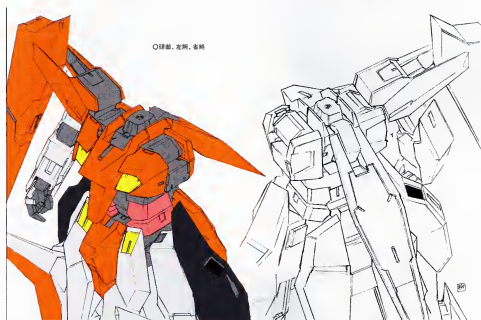
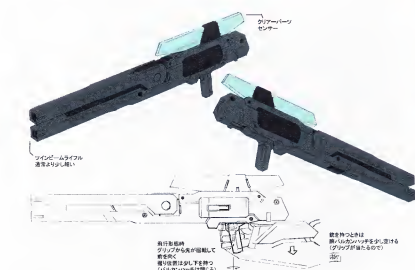
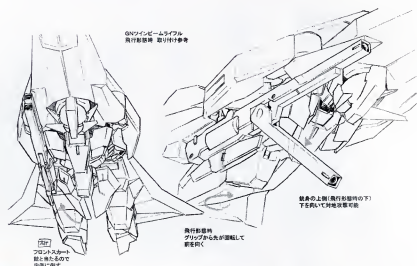
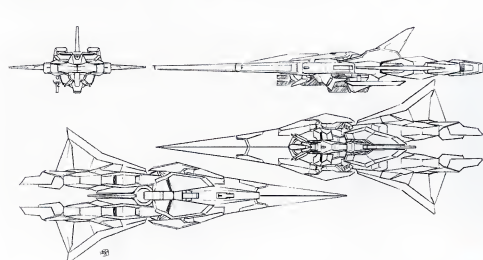
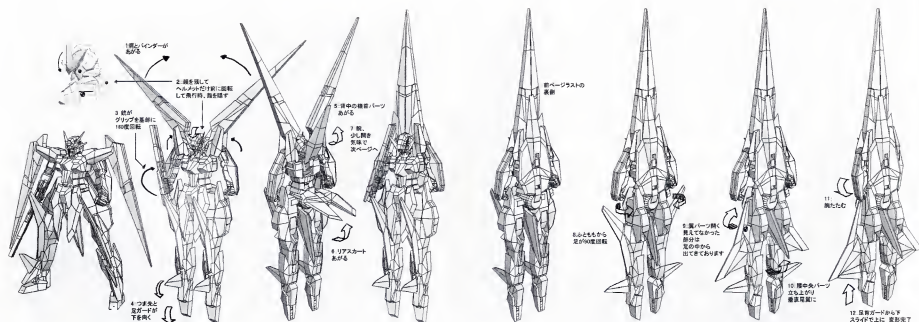


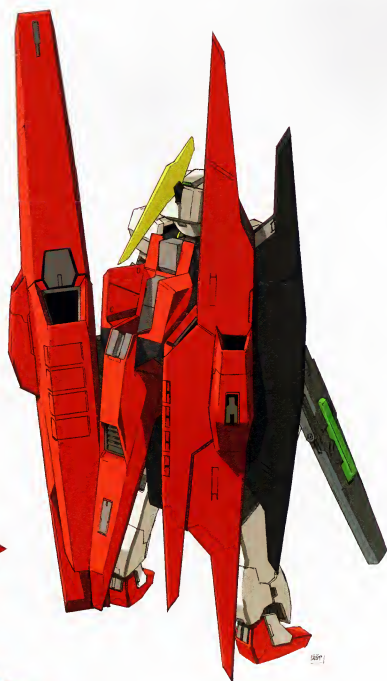
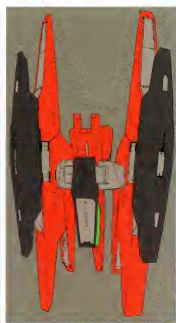


アリオスガンダム ARIOS GUNDAM

ガンダムキュリオスの後継機です。よりシンプルな変形をさせながらも進化したデザインを考案しました。銃を持ったまま飛行形態になるのが個人的ポイントです。このアリオスとキュリオスは、3DCGによる変形テストを行っています。







GN アーチャー GN ARCHER

アリオスガンダムの支援機です。キュリオスガンダムのオプションパーツをひとつにまとめて、合体できるMSとして運用したイメージです。アリオスとの合体バランスが難しかったです。パイザーの奥にガンダム顔があって、これがMSVのガンダムアルティメーへとつながりました。ラフではもっと女の子っぽいバランスでしたが、やり過ぎと言われました(笑)。

全長 40mm
全幅 14.6mm

アリオスとの合体時、GNサークル機首が下がる

GNサークルの機首を奥がアリオスの足で支えられ、機首を後ろ(GNサークルは機体大端がです)

アリオス、合体時 機体重量が下に移動

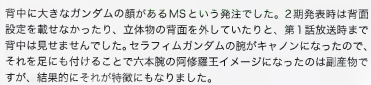
アリオス、合体時 機体重量が下に移動

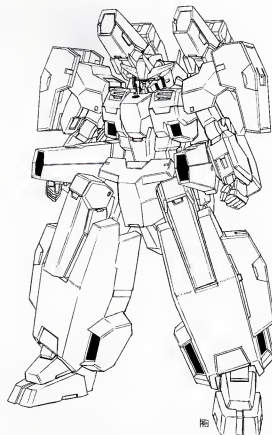
機体の重心が前方に移動するため、機体の重心を後ろに移動させる

モーター

GNサークル機首

GNサークル機首

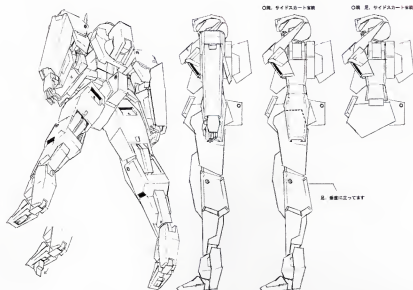
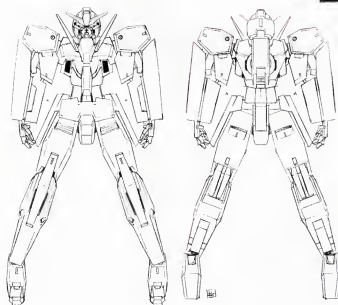
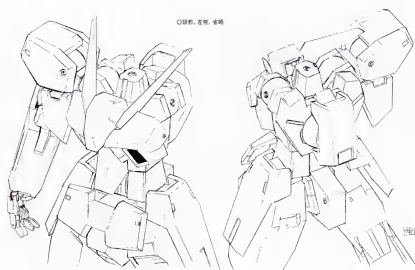
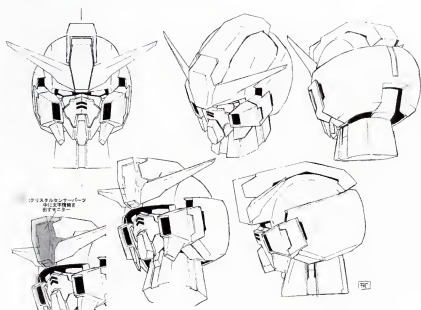


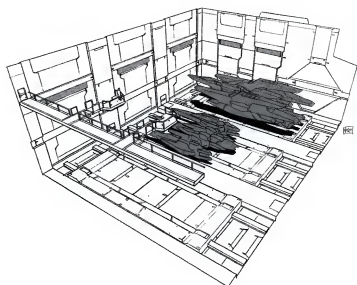
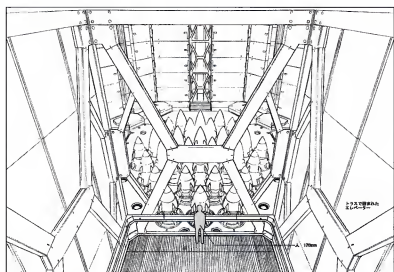




セラフィムガンダム SERAPHIM GUNDAM

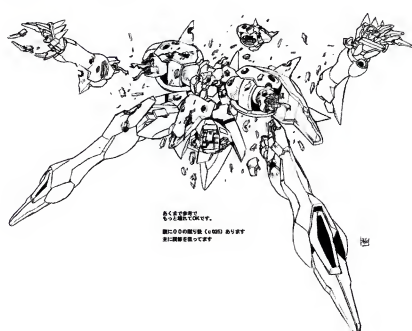
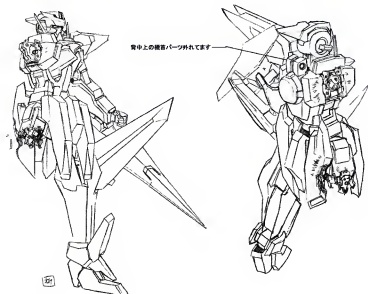
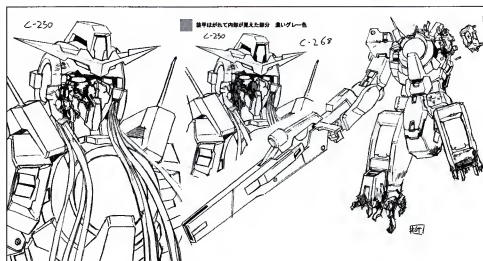
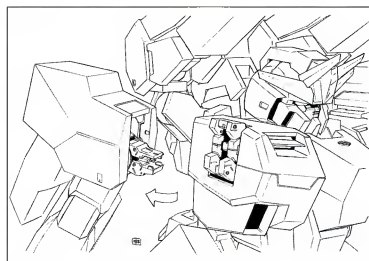
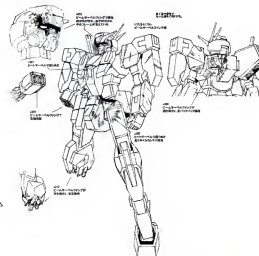
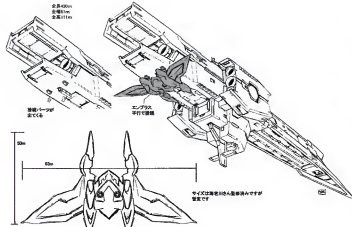
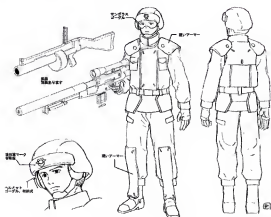
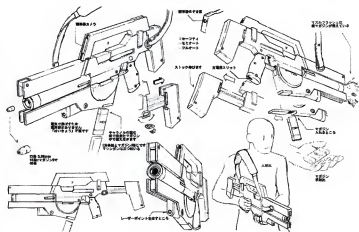
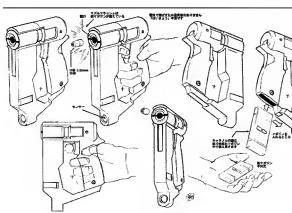
セラヴィーガンダムの巨大ガンダム頭がMSに変形したガンダムです。ギミックイメージはすんなり考えられたのですが、足や腕などの収納を密に詰める段階で時間がかかりました。手が左右どちらにも変形するのがポイントです。

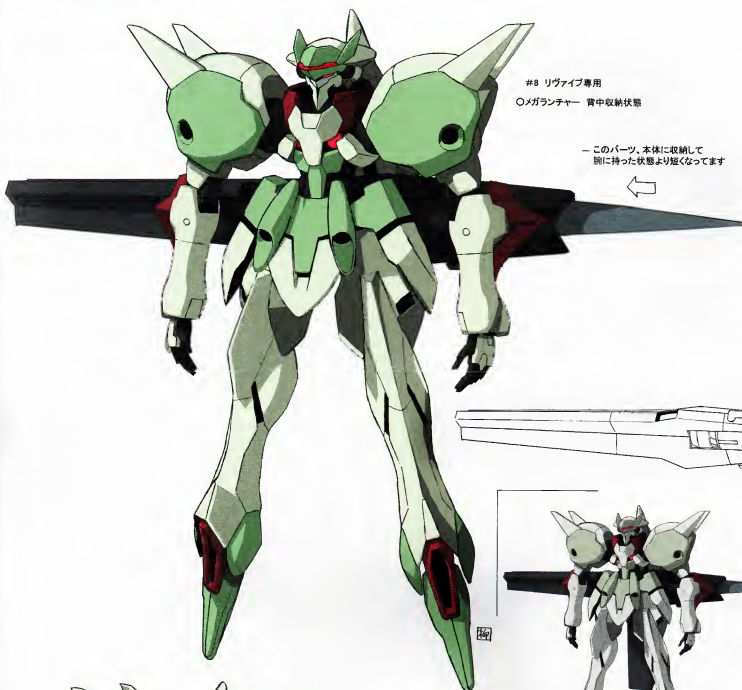




デザインワークス

戦艦や格納庫などのメカ美術設定、小物、軍服などメカに関わる部分までデザインするのがメカニックデザイナーの一面面だと思っています。世界の一部をデザインできるのはうれしいことです。物語の後半にもなると、MSの壊れ設定が増えます。絵コンテに合わせて、内部メカも考えながらの作業です。



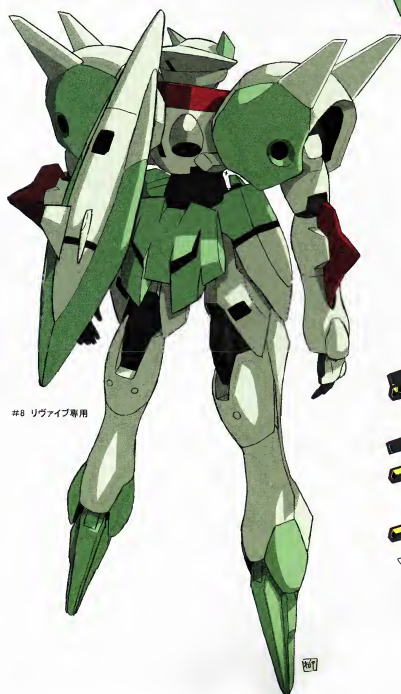
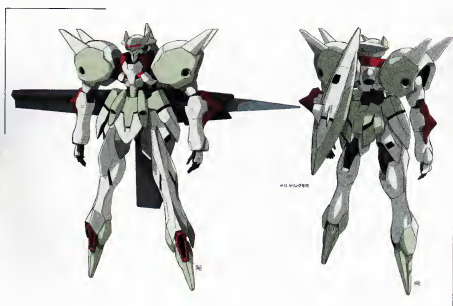


#8 リヴァイブ専用
メガランチャー 背中収納状態

—このパーツ、本体に収納して
脚に持った状態より短くなってます



バックハック

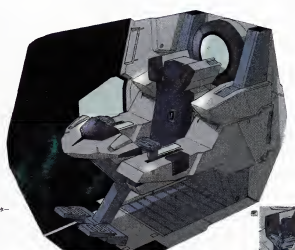
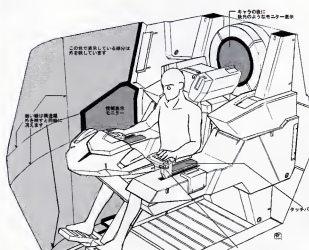
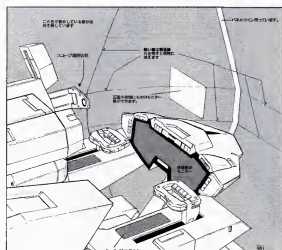
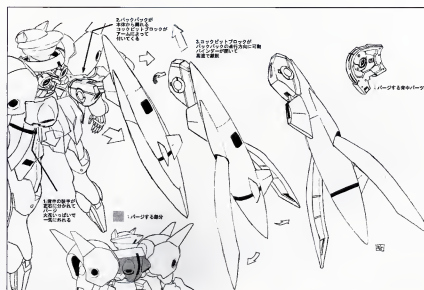
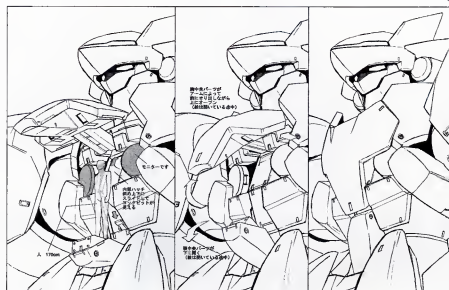
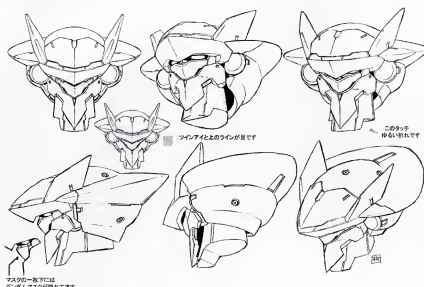
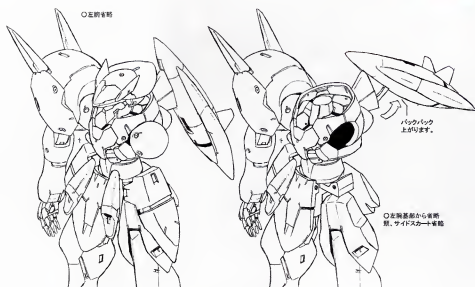
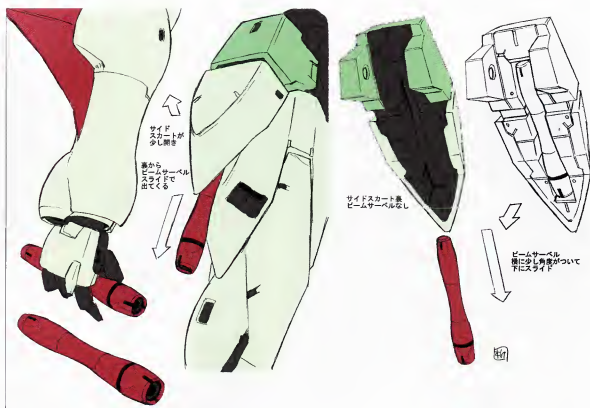
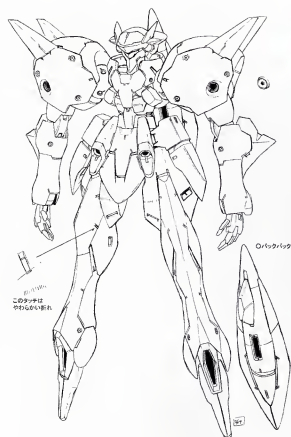


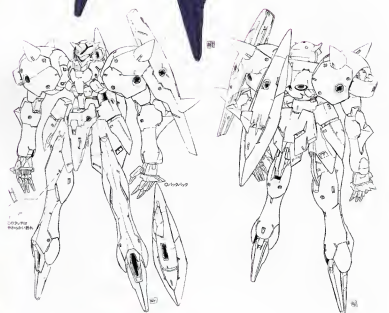
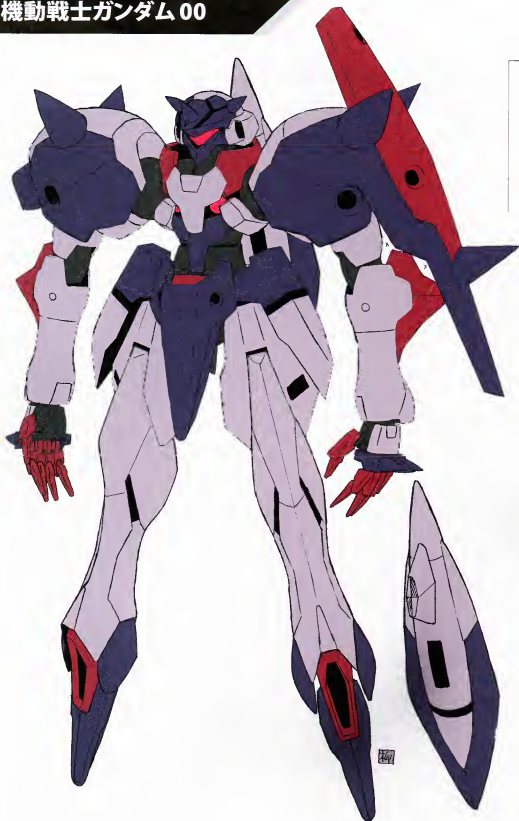
#8 リヴァイブ専用

ガデッサ GADESSA

敵MSですが、ソレスタル・ビーイングの別派閥がつくったMSということで、デザインを担当しました。根底にガンダムがあるのですが、最新鋭敵メカ感を重視してデザインしています。足先は変形して3本のつま先になります。







二つ目も一ド
ガザンサと違で
朝晩二回になるとマスクを閉じ直す
(これは結構面倒なもので)

ガデッサと違い
マスク、フラッグと同じ
クリスタルです。
(二つ目は出ることも可能)

顔の黒ライン、
定数値
モノアイがグリグリ
移動します
(普段は地味でOKです)

マスク、下にスライドして
二つ目が出ます
マスク、クリスタル感が
無くなり、色が本物色になる

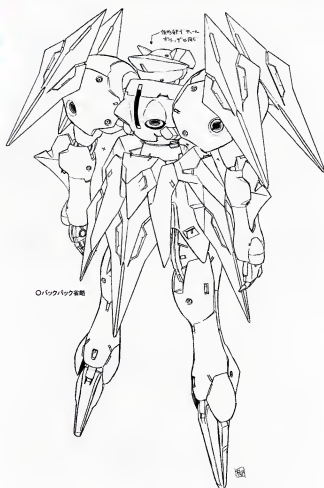
ガラッソ GARAZZO

ガデッサの格闘タイプです。五本指すべてがビームサーベルというアイデアで突き進みました。ガンダムのアニメーション設定は中谷誠一氏ですが、ガデッサシリーズは、私がアニメーション設定も担当。まず立体用にディテールアップ状態でデザインし、アニメーション用に線減らし設定をつくりました。

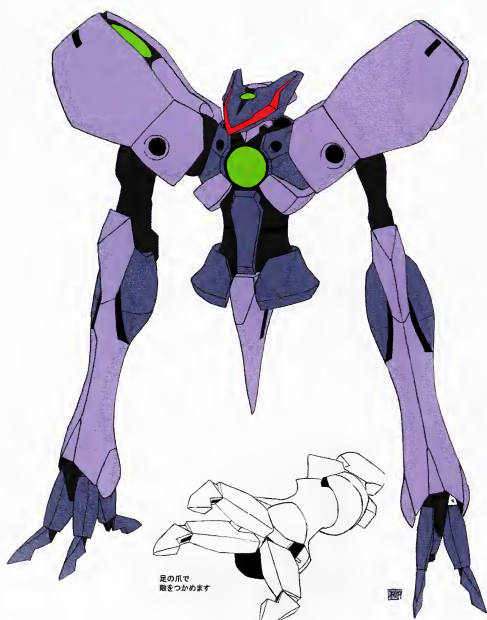


ガッデス GADDESS

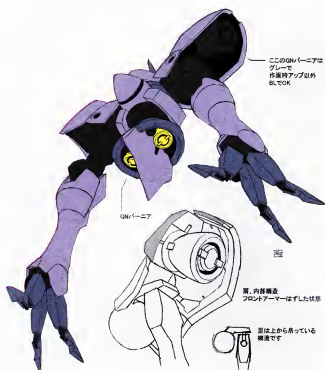
ガッデスのソードビットタイプです。ビームサーベルが遠隔操作で自由に動き回ります。腰についたソードビットが「スカート」風になることで、女性パイロットが乗るMSらしきを出しました。



○ビームサーベルの柄



足の爪で
地面をつかめます



足、内蔵構造
プロトフレームは、足は上から伸びている
構造です

ガガ GAGA

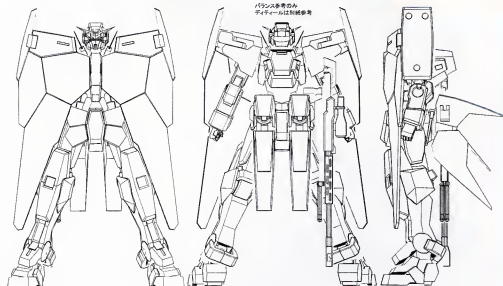
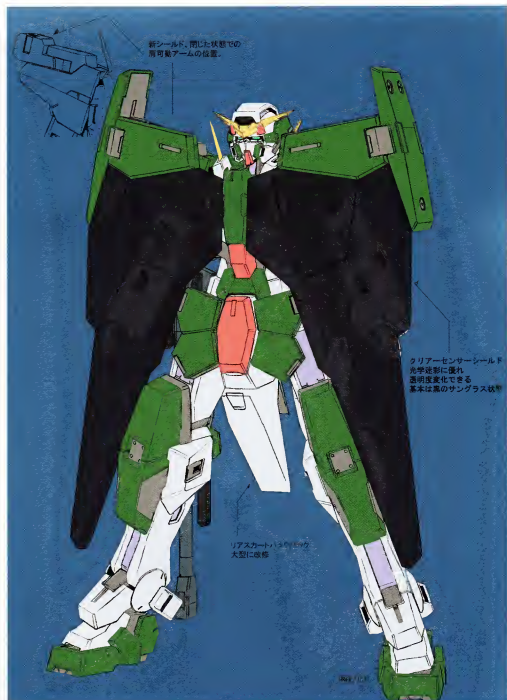
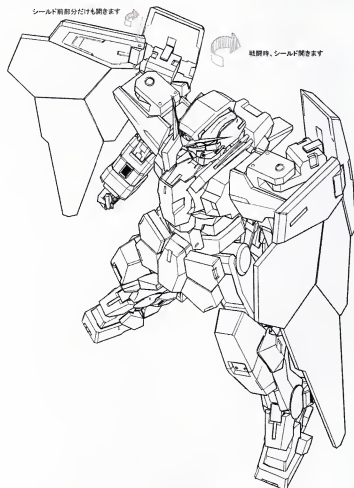
ガッデスの特攻タイプです。ただ敷に組み付き、疑似太陽炉を爆発させるというシンプルな機体ですが、デザインは00の中で一番難航して、とにかくうづを大量に描きました。シンプルなものは難しいと痛感しました。



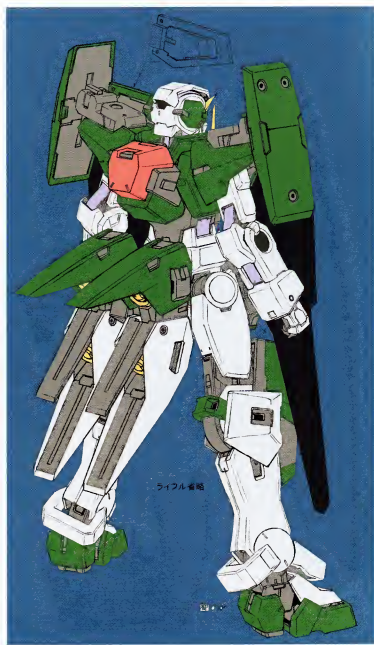
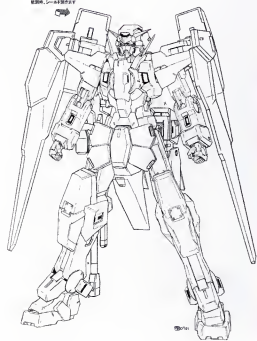
ガンダムデュナメスリペア

GUNDAM DYNAMES REPAIR

劇場版『機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』に登場するガンダムデュナメスの改修タイプです。光学迷彩で隠れており、突然現れるという表現だったので、シールドをクリアパーツにして、それっぽさを出しました。太陽炉がないので、擬似太陽炉を背中に付けて、腰バーニアも強化し大きくなっています。



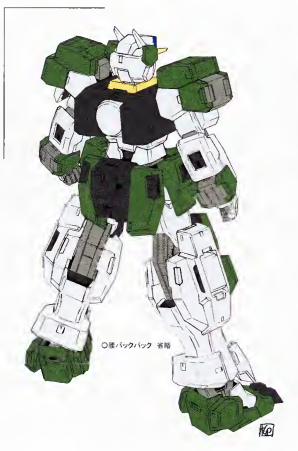
機体、シールドのカラー

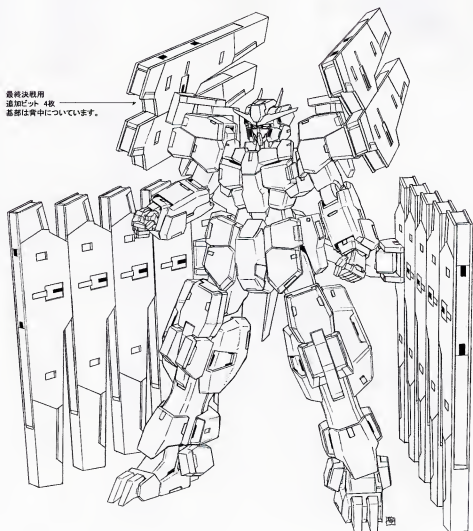
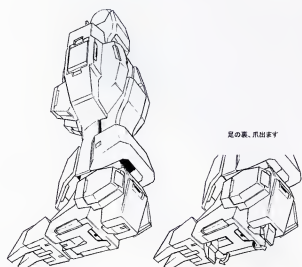
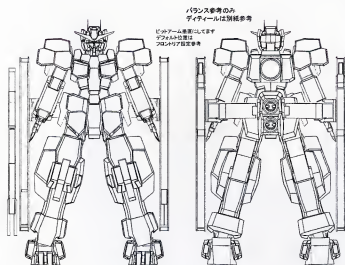
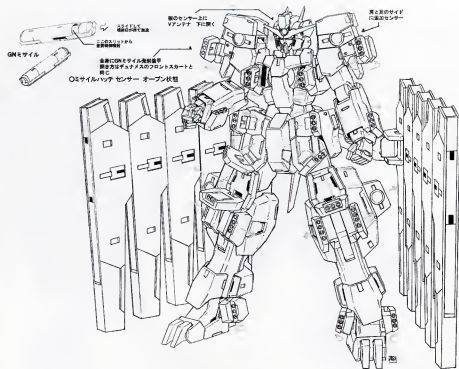
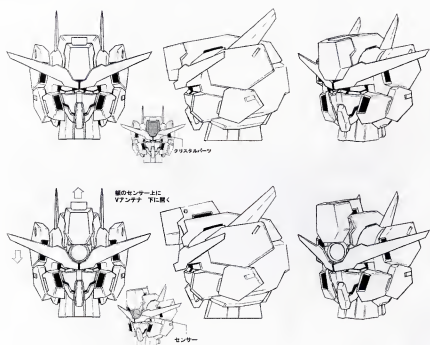
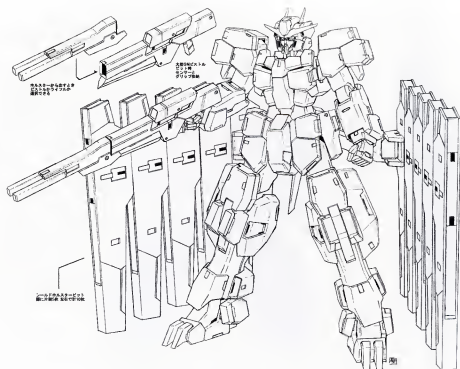


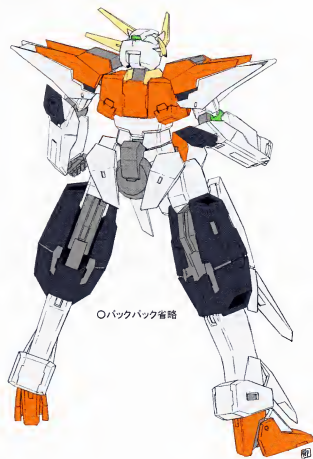


ガンダムサバーニャ GUNDAM ZABANYA

ロックオンの最後の機体ということで、やり残しのないように、思い付いたアイデアをすべて詰め込んだMSです。ライフルピットやホルスターがシールドになったり、全身にミサイルが仕込まれていたり。ケルディムガンダムからの流れではなく、デュナメスガンダムの最終進化のつもりでデザインしました。試写では劇場版ならではの動きをフィルムで表現していただいて、感無量でした。

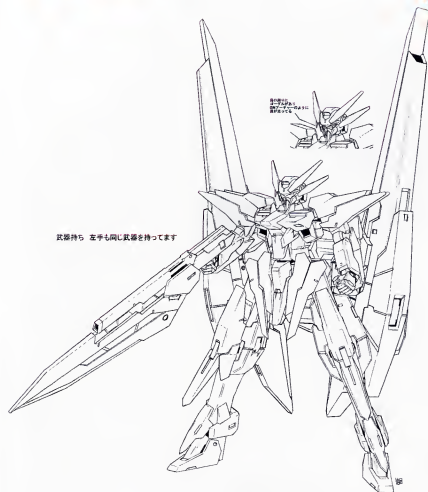


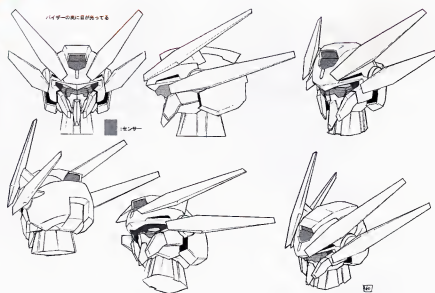
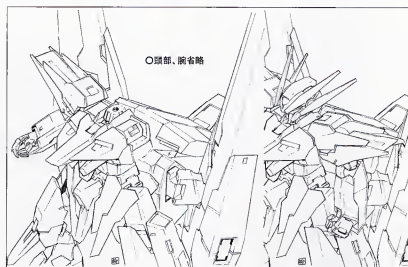




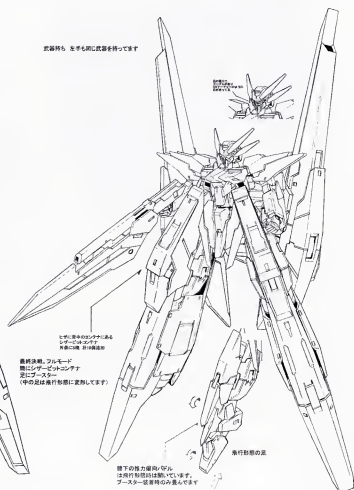
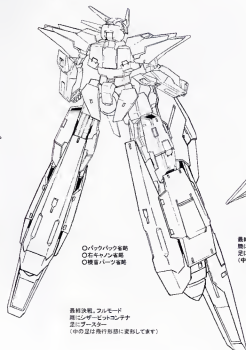
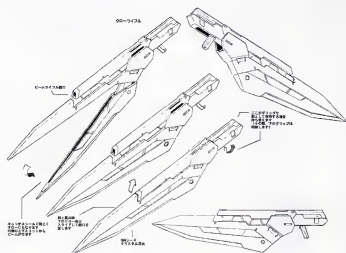
ガンダムハルテ GUNDAM HARUTE

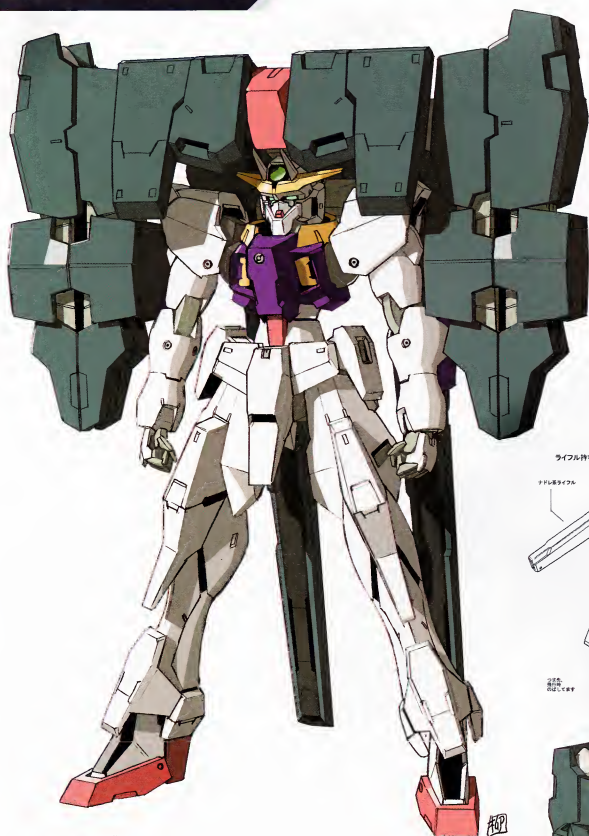
アリオスガンダムとGNアーチャーの機能を機に詰め込んだ、アレヤ・ハプティズム、ソーマ・ピーリスの二人乗りMSです。胸中央部に前に長いのは、コックピットが前後に長いからです。変形方法から武装、手持ち武器もひとつに内包。銃を羽根にしたのが追加ポイントです。半バイザーの奥にガンダム顔、という頭部が気に入っています。色分けの多さも劇場ならではの表現でお気に入りです。





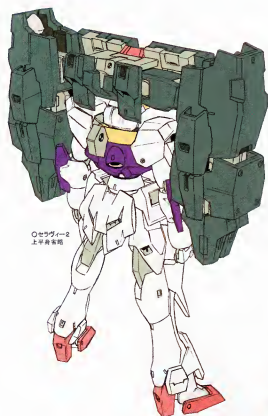
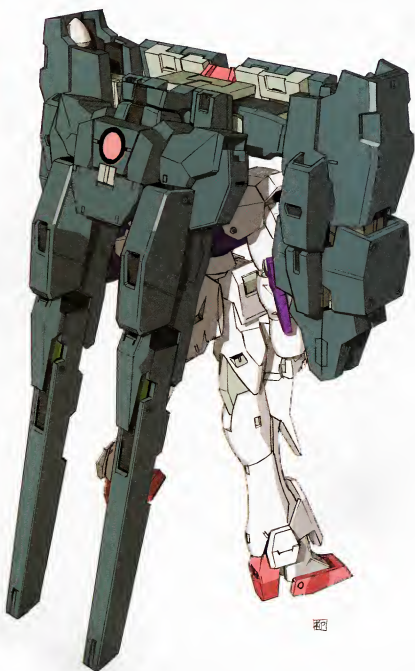
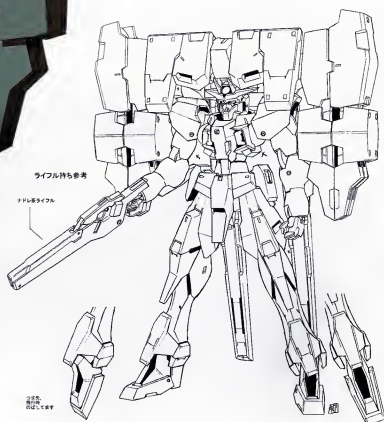
武器持ち、全平にも武器を持っています





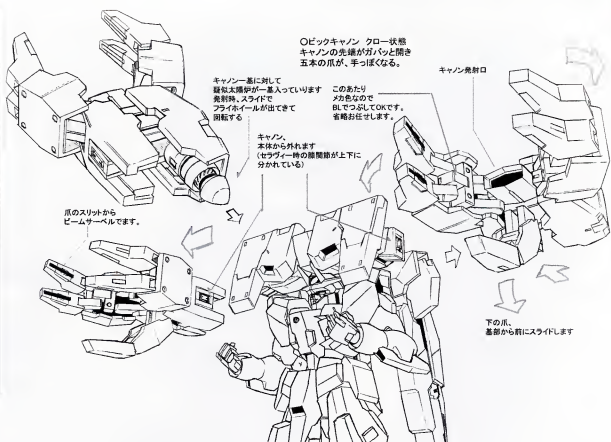
ラファエルガンダム RAPHAEL GUNDAM

ディエリア・アーデ最後の機体。中、背中ときたので、上の人というアイデアですが、さらに太い方が隠れているというギミックで考えました。宇宙でしか運用されないといわかっていからできたシルエットです。セラヴィーガンダムのキャノンが胴に変形したので、キャノンが足と、実に単純な考えでしたが、変形させるのは難しかったです。ラファエルガンダム本体はガデッサの流れを組むガンダムで、ガンダムナドレとガデッサが同じソレスタル・ビーイングであるというのを見せたかった面もあります。

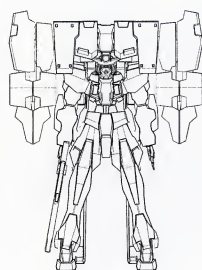
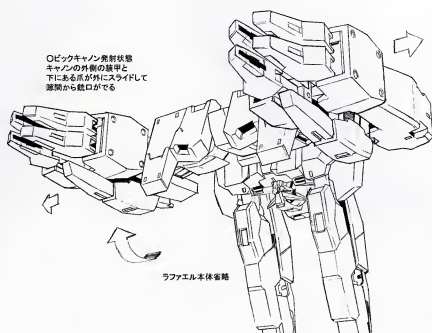
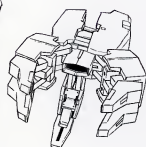




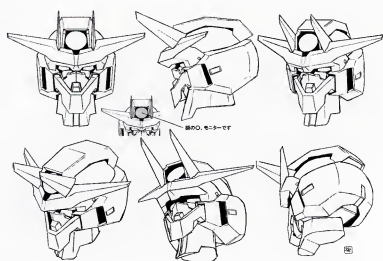
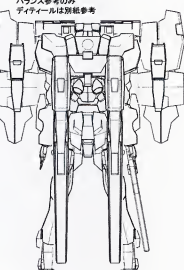
○ラファエル 左腕電機



○ビックキャンパーン クロー状態
キャンパーンの先端が爪に滑り
互本の爪が、すっぽくなる。



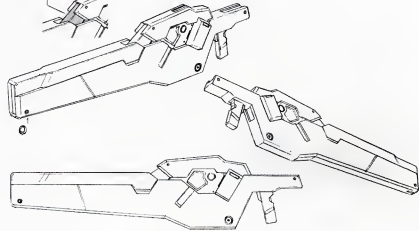
バランス参考のみ
ディテールは別紙参考

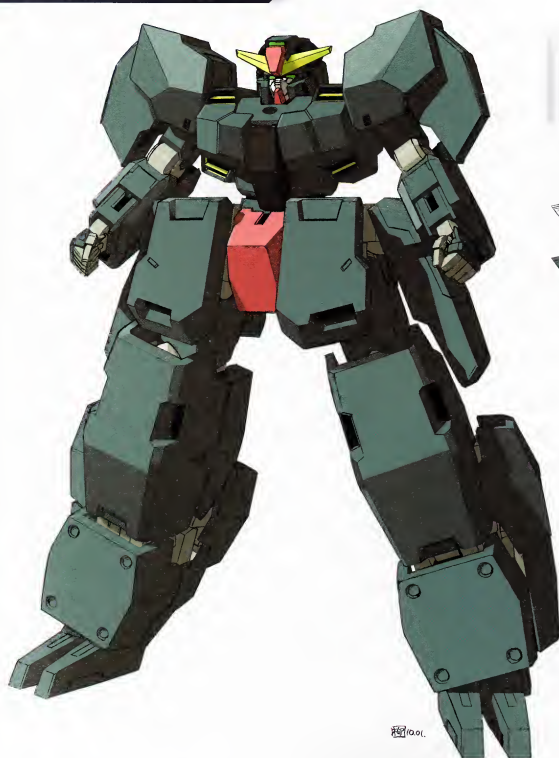


○キャンパーン 電機



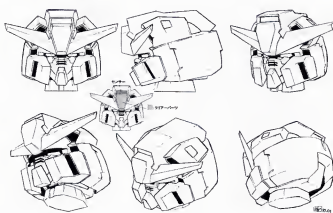
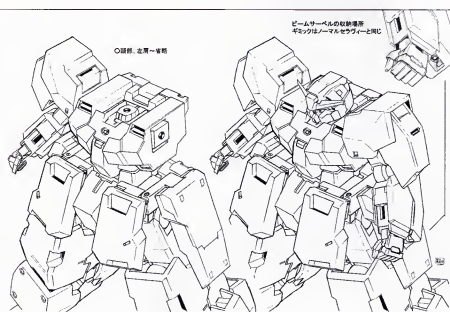
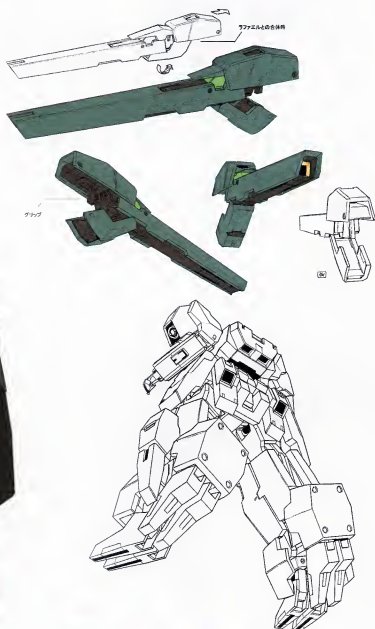
クロスカル センサー





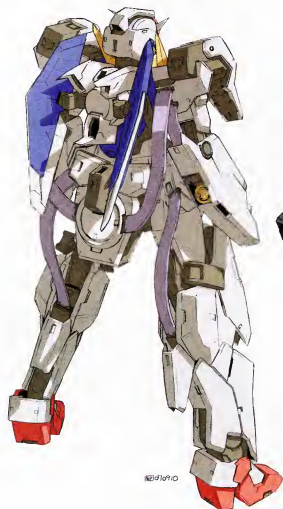
セラヴィーガンダムII SERA VEE GUNDAM II

ラファエルガンダムの上に隠れていたのはセラヴィーガンダムの進化型です。巨大キャノンが足に変形するのですが、つま先の収納具合が気に入っています。



ガンダムフルトーネ GUNDAM PLUTONE

機型誌で連載された00外伝のMSです。ガンダムナドレがベースにあるのですが、主役格とした雰囲気を目指しました。ナドレが後半使用するライフルとシールドは、この機体から転用したものです。コアファイターのギミックはガデッサへと続きます。この開発の流れを考えるのも、メカデザインで楽しい作業のひとつです。



機型誌より



ガンダムサダルスード

GUNDAM SADALSUUD

ガンダムデュナメスのバリエーションです。センサーに特化した機体で、偵察が主たる任務です。バリエーションとしては、ちょっと変更ポイントが多すぎたと反省しています……。



機型誌より



機型誌より



機型誌より



機型誌より

ガンダムアブルホール GUNDAM ABULHOOOL

ガンダムキュリオスの変形機体テスト機です。テスト機なので人型に全然ならないという妙な機体です。中央のバイザー奥には実はダミーで、バイザー奥に隠れている機首側のガンダム顔が真のヘッドです。

ガンダムデュナメストルペード
GUNDAM DYNAMES
TORPEDO

水中に攻撃をするための、ガンダムデュナメス用
特殊巨大ライフル装備です。ちょっと大きすぎま
した。立体をつくるのが大変そうでした……。



ガンダムキュリオス ガスト
GUNDAM KYRIOS GUST

ガンダムキュリオスの追加ブースターです。後のガラスゾやガンダム
ハルードで採用するブースターの源流になったデザインです。彩色、
カラーリングは島田フミカネ氏にお願いました。

CG work : 島田フミカネ

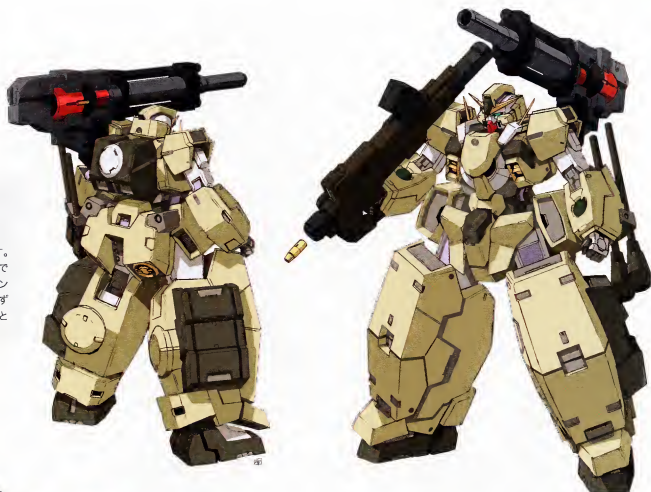
ガンダムナドレ アクウオス
GUNDAM NADLEE AKWOS

ガンダムナドレのバリエーションです。ガンダム鋼のシール
ドはセラヴィーガンダムへと続きます。カラーリングもセラ
ヴィーのイメージです。



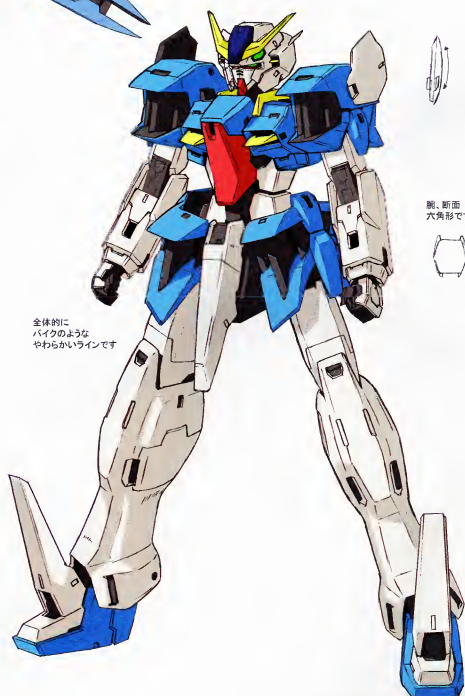
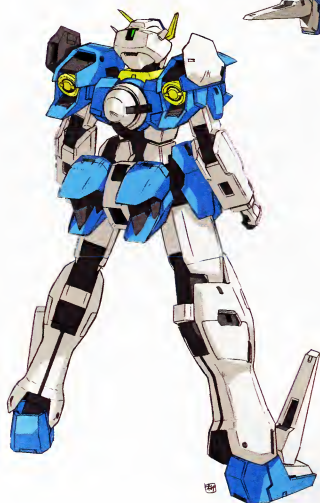
ガンダムヴァーチュ フィジカル GUNDAM VIRTUE PHYSICAL

ガンダムヴァーチュのバリエーションです。重武装MSの砂漠仕様という燃える設定で楽しくデザインしました。後半にデザインした機体なので、あまり追加パーツをせずカラーリングも含めて別MS感を出すことを念頭にデザインしました。



ガンダムラジエル GUNDAM RASIEL

2期の機型誌外伝に登場するMSです。00に参加するときに描いたコンペ用デザインがベースになっています。合体するGNセファールは海老川崇武氏のデザインです。



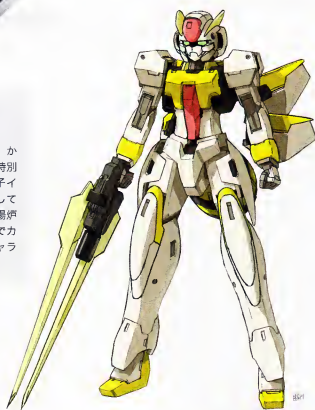
全体的にバイクのようなやわらかいラインです

腕、前面六角形です



ガンダムアルテミー
GUNDAM ARTEMIE

GNアーチャーのバリエーションです。かわいい女の子キャラクターが搭乗する特別機体としてデザインしたので、女の子イメージになります。四枚羽根は分離してビットになります。度につけた機体太陽炉が八手のイメージになったので、遊びでカラーリングもそっぽくしました。キャラクターありきで許されたデザインです。



アリオスガンダム アスカロン
ARIOS GUNDAM
ASCALON

凶悪な武器を持つ、飛行形態時に攻撃能力を発揮する武装です。カラーリングはGNアーチャーに合わせ、合体時にひとつの機体に見えるようにしました。



ガームガンダム GRM GUNDAM

ガデッサの元になったガンダムです。ガデッサ、ガラッソをデザインした後考えたものではありませんが、ぼんやりと頭の中にあっただけ、すんなりデザインできました。この機体がラファエルガンダムにつながります。



ケルディムガンダム サーガ
CHERUDIM GUNDAM SAGA

ガンダムエクシアの開発ネームは「セブンソード」ですが、ガンダムデュナメスの開発ネームは実は「セブンガン」です。そのイメージで、ケルディムガンダムがもつSWATのイメージをそのまま表現しました。メイビーームライフルの原案と彩色は島田フミカネ氏です。膝に収納されているライフルというアイデアは前からもっていたものですが、アニメだと作画が大変なので、ここできちんとデザインできました。

CG work : 島田フミカネ

セラヴィーガンダム GNHW/3G
SERAVEE GUNDAM
GNHW/3G

セラフィムガンダムの量産機タイプで3機までセラヴィーに合体できる機体です。GMタイプのMSをデザインするのは好きです。

CG work : 島田フミカネ



**ラファエルガンダム
ドミニオンズ**
RAPHAEL GUNDAM
DOMINIONS

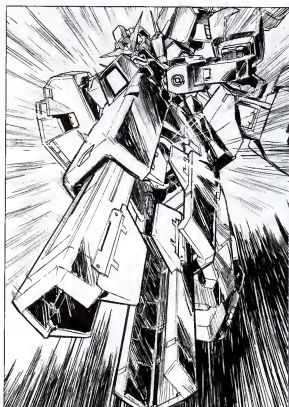
最後のバリエーション仕事。ラファエルにセラヴィーガンダムⅡが分離して装甲になり、全身に接続しガンダムヴァーチェのイメージになるMSです。原点回帰というかネタ切れというか(笑)。



小説『機動戦士ガンダム 00 ① ソレスタルビーイング』(角川スニーカー文庫) 挿絵



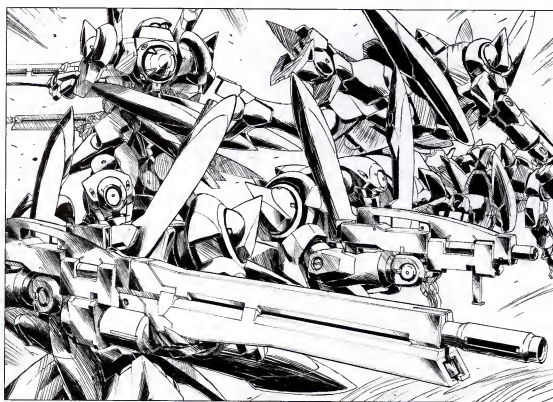
※イラストレーター 羽香たらく氏 (キャラクター部分) との合作



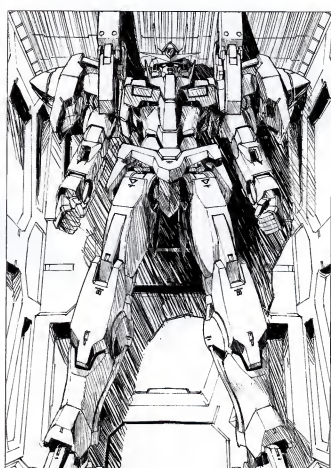
小説『機動戦士ガンダム 00 ② ガンダム幽霊作戦』(角川スニーカー文庫) 挿絵

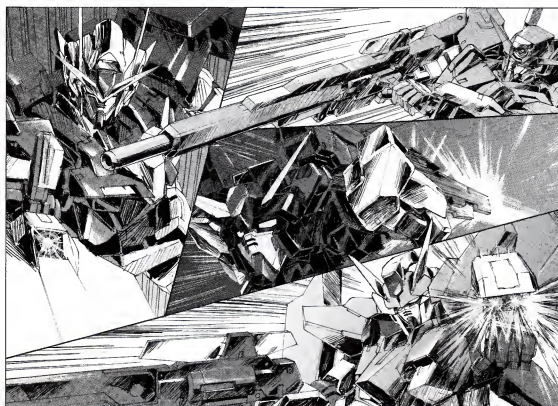


※イラストレーター 羽香たらく氏 (キャラクター部分) との合作

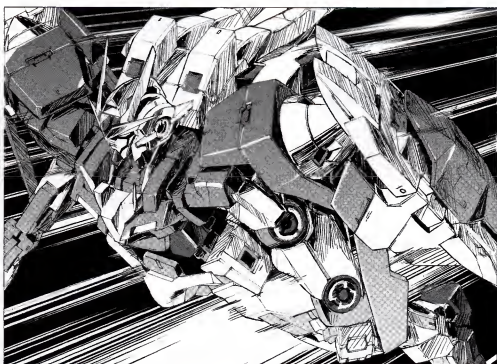
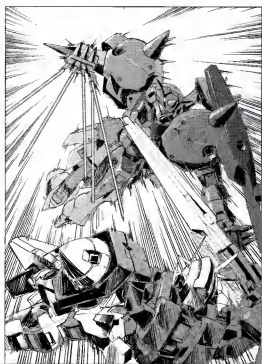
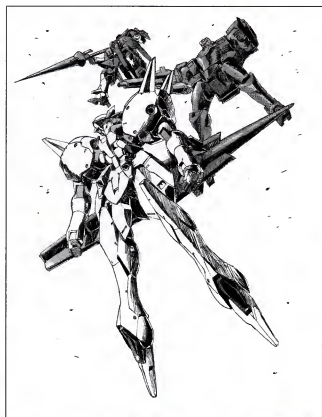


小説『機動戦士ガンダム 00 ③ フォーリンエンジェルス』(角川スニーカー文庫) 挿絵

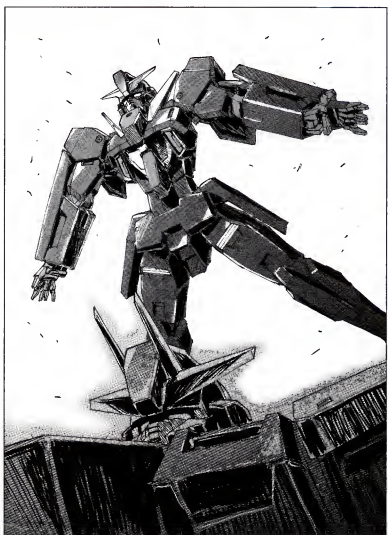




小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ① 天使再臨』(角川スニーカー文庫) 挿絵



小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ② 無垢なる歪み』(角川スニーカー文庫) 挿絵

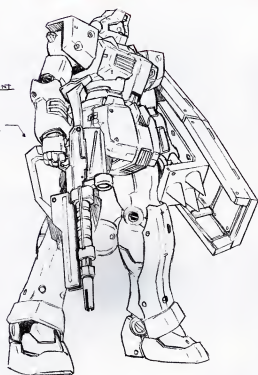
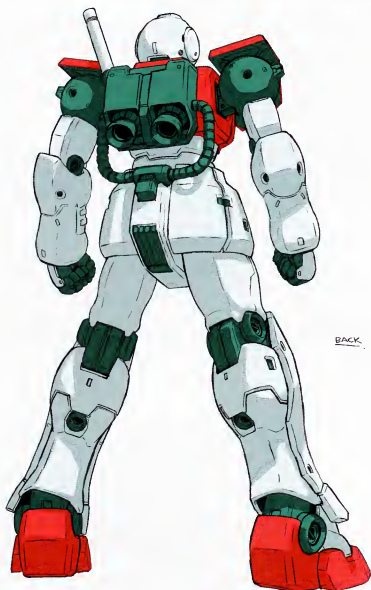
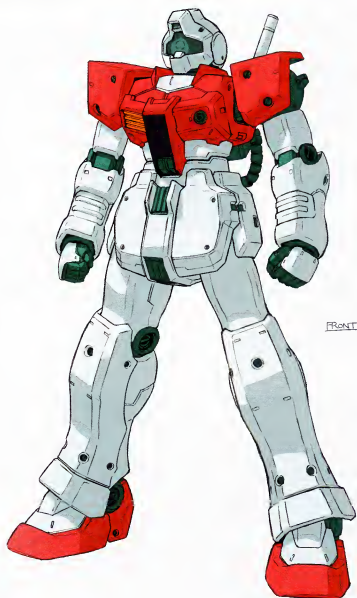


小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ③ 散りゆく光の中で』(角川スニーカー文庫) 挿絵
※イラストレーター羽富たらく氏(キャラクター部分)との合作

小説の挿絵仕事は雑でした。00ではメカ部分を担当。いっぱい描きましたがお気に入りを選びピックアップして掲載しました。内容もおもしろいので、ぜひ小説自体も読んでいただきたいです。

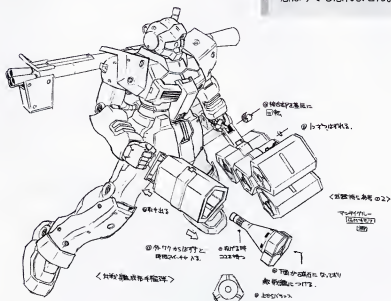
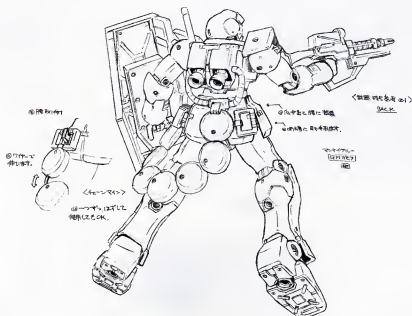
機動戦士ガンダム MS IGLOO 1年戦争秘録

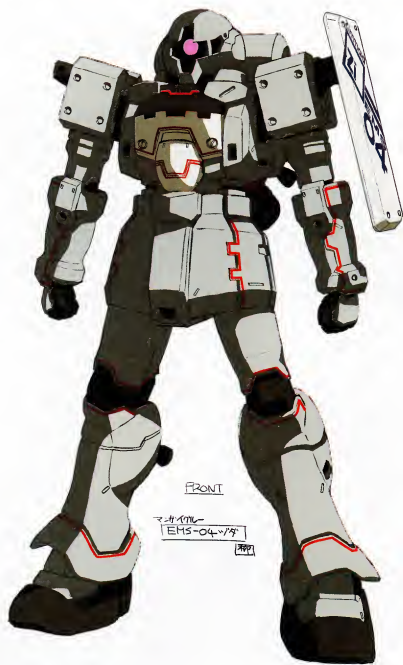
2004年～2006年に制作された、全6話の3DCGアニメーション作品。ジオン軍側から見た一年戦争のエピソードを描く。2008年には続編として、地球連邦軍側から描いた『機動戦士ガンダム MS IGLOO 2 重力戦線』も公開。



ゲム カモフ GM Camouf.

MS IGLOO本編ではなく、コミックスオリジナルストーリー用のデザインです。今西隆志監督、脚本の大野木寛充先生、スーパーバイザーの出淵裕先生が参加される、本編と同じスタッフでつくられたコミックでした。作画はMEMU先生。ゲム・カモフという名前も出淵さんにつけていただきました。ジム・カモフラージュのドイズ様です。その名の通り、ジムに模倣させるためのMSです。初のサンライズさんのお仕事。初めのサンライズさんのお仕事。作業期間の緊張感は今でも忘れません。





FRONT

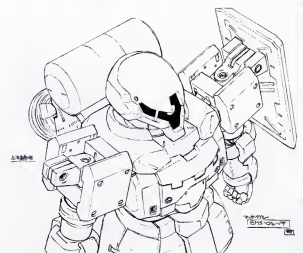
マカイフル
[EM5-04-79]
[09]



BACK

ツダ ZUDAH

本編に登場するツダの実装版、いわゆる旧ツダです。本編でも登場はしているのですが、一瞬で廃棄して姿は見えませんでした。出陣デザインであるツダを、あまりシルエットを変えず、「一世代前」感を出すのが大変でした。ボディの赤いラインは今西監督のアイデアです。



上図参照

モビルスーツ
[EM5-04-79]
[09]

デュアル機

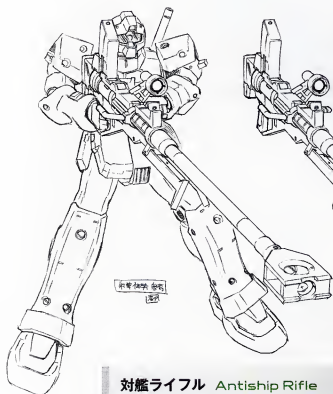


空中分離するデュアルの別機体

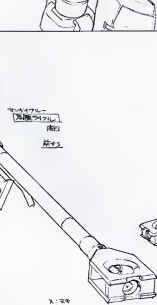


上図参照

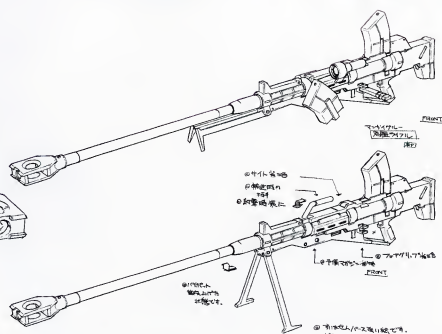
モビルスーツ
[EM5-04-79]
[09]



右足部
[EM5-04-79]
[09]



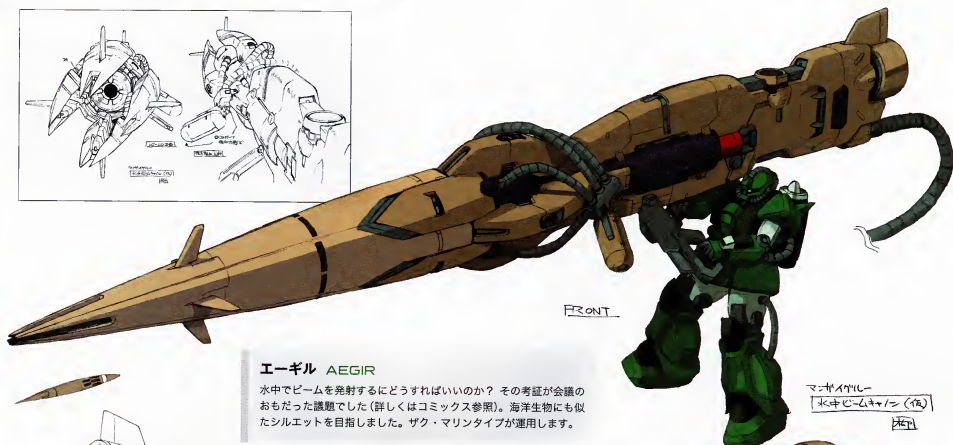
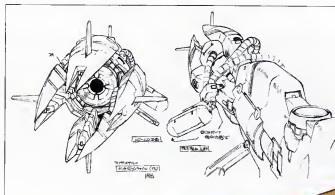
マカイフル
[EM5-04-79]
[09]



FRONT
[EM5-04-79]
[09]

対艦ライフル Antiship Rifle

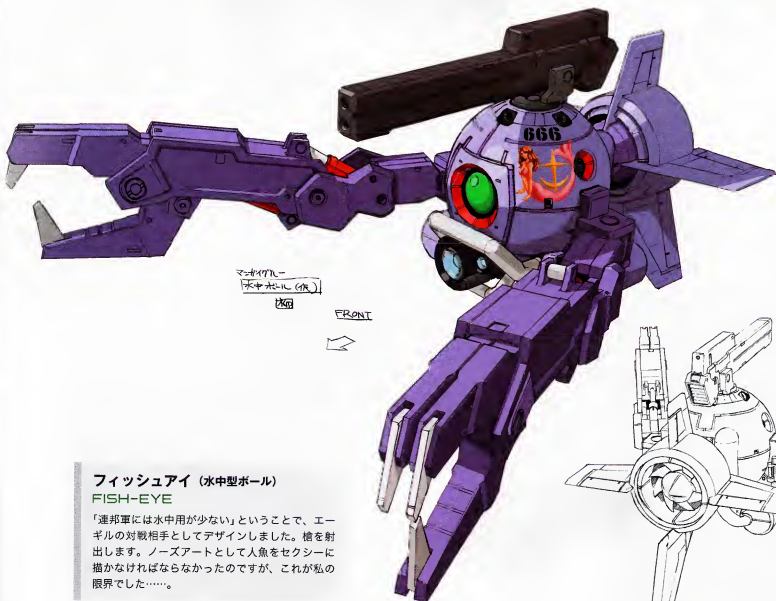
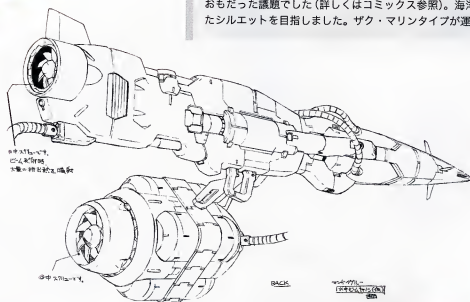
漫画版にしか登場しないのですが、ゲームに登場したり、ツダのプラモデルに付属したりしました。私のデザインでは初のガンブラ化です(感動)！



エーギル AEGIR

水中でビームを発射するにどうすればいいの？ その考証が会議のおもだった議題でした（詳しくはコミックス参照）。海洋生物にも似たシルエットを目指しました。ザク・マリンタイプが適用します。

マシイグラー
水中C-2（カ）（10）
（10）

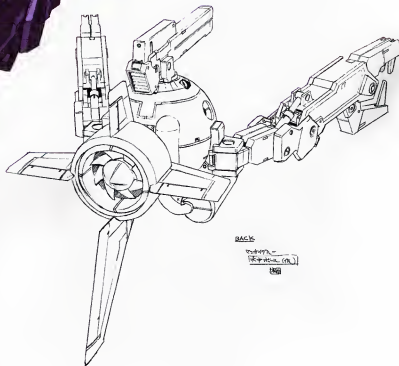


マシイグラー
水中C-2（カ）（10）
（10）

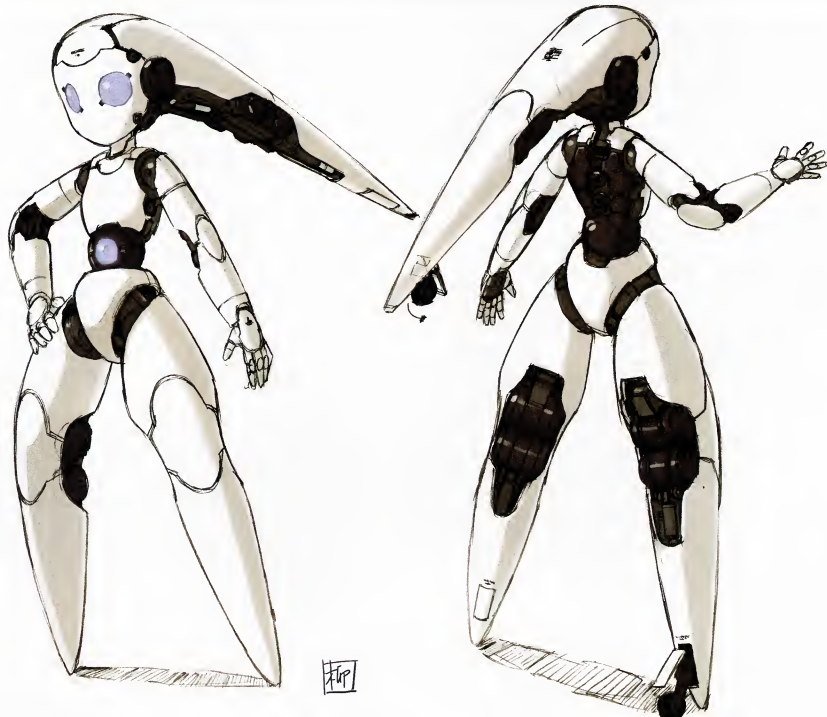
FRONT

フィッシュアイ（水中型ボール） FISH-EYE

「連邦軍には水中用が少ない」ということで、エーギルの対戦相手としてデザインしました。槍を射出します。ノーズアームとして人魚をセクシーに描かなければならなかったのですが、これが私の限界でした……。

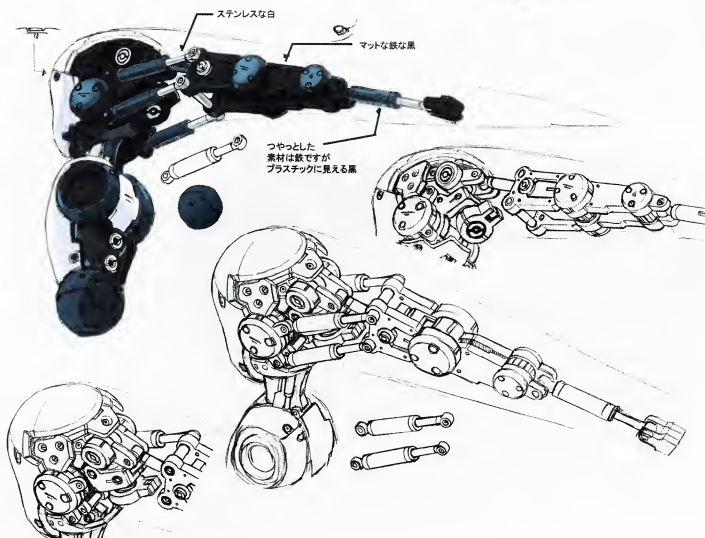


マシイグラー
水中C-2（カ）（10）
（10）



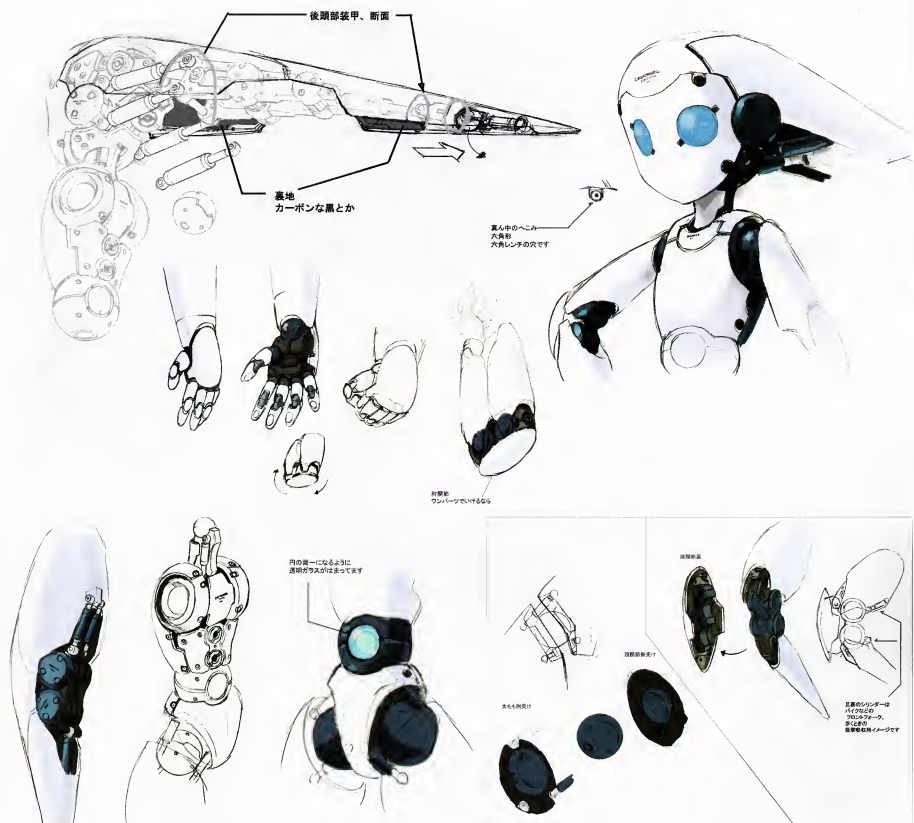
ドロッセル (JUNO-XIII) Drossel von Flügel

前作『ファイアボール』からみて「ファイアボール チャーミング」は過去のお話になります。デザインを考えると、思い切って赤ちゃんまで遡って考えてみました。シルエットは、赤ちゃんがスッポリと着るロンパース・ボディースーツからイメージし、頭部は布が余った尖り帽子になりました。顔も幼くしました。多数のオプションパーツがつくことは当初からわかっていたので、後頭部パーツが外せる構造にしました。



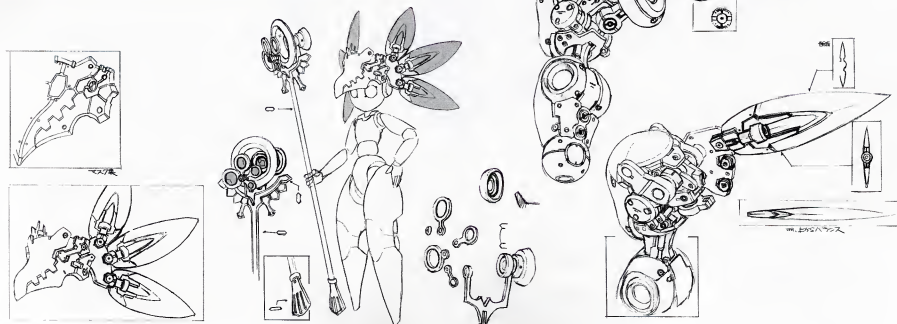
ウォルト・ディズニー・ジャパンにより制作された3DCG短編アニメーション。貴族のお嬢様ドロッセルと、その執事グデヒトニースによるおかしな日常を描く。2008年に第1期「ファイアボール」が、その後2011年に第2期となる本作が放送された。

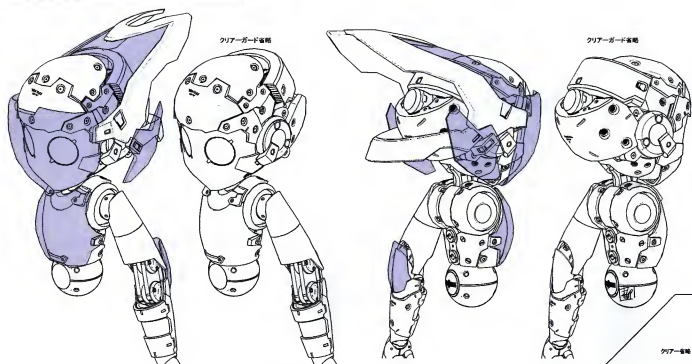
【公式サイト】 <http://www.fireball.tv/>
© Disney



占星ユニット「シビュラ」 Sibyl

今作はハイビジョンによる制作が決まっていたので、よりディテールを細かく、メカ要素を増やし、画面密度を上げるようにとがんばりました。オプションパーツひとつひとつに対しても、クリアパーツをいれたり、呪術の模様（マーキング、模様などは別の方のデザインです）を施したりと、高密度で仕上げていきました。CGスタッフには頭が下がります。



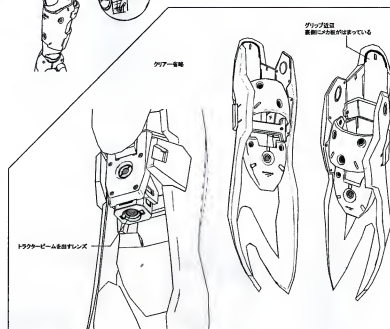
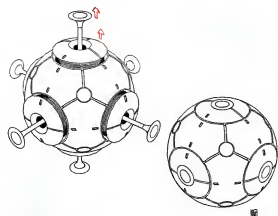


フイアーガード素組

フイアーガード素組

野球ユニット「ゴルフ」

Golf



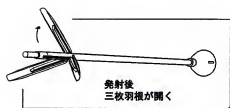
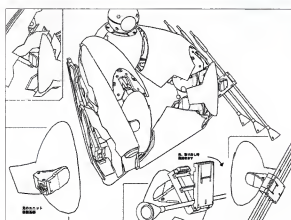
グリップ固定
裏面に爪がはまっている

グリップ素組

トラクターローラーを固定するピン

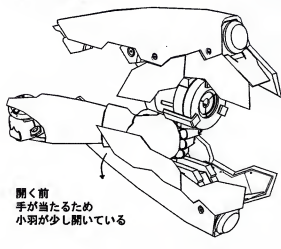
やぶさめユニット「ヨハン II」

Johann II

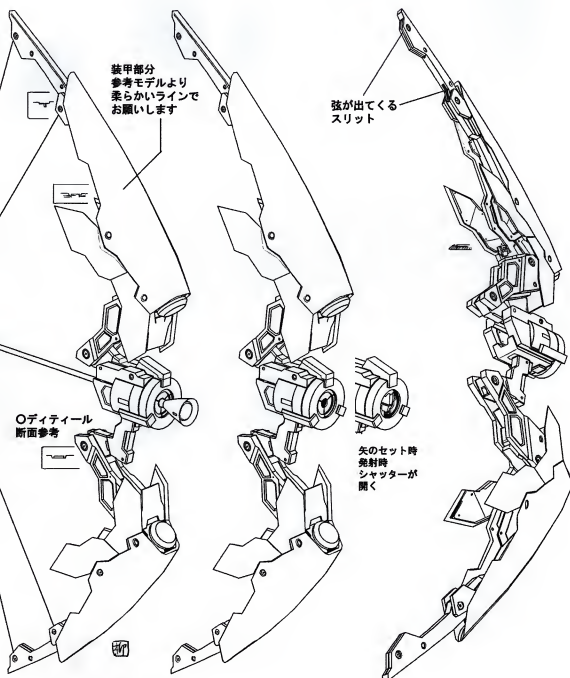


発射後
三枚羽根が開く

折りたたみ状態



開く前
手が当たるため
小羽が少し開いている



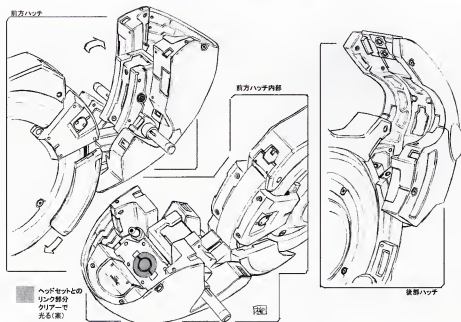
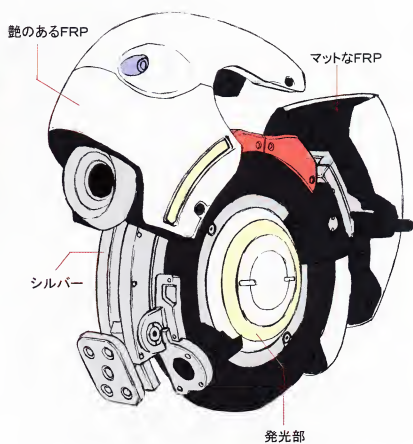
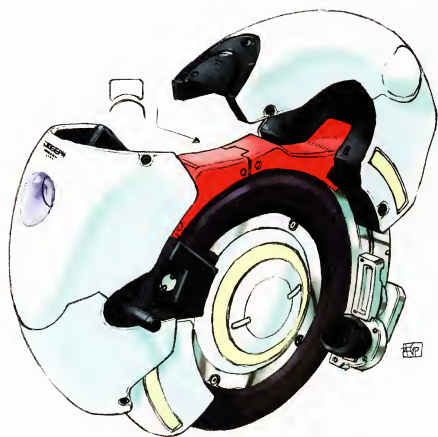
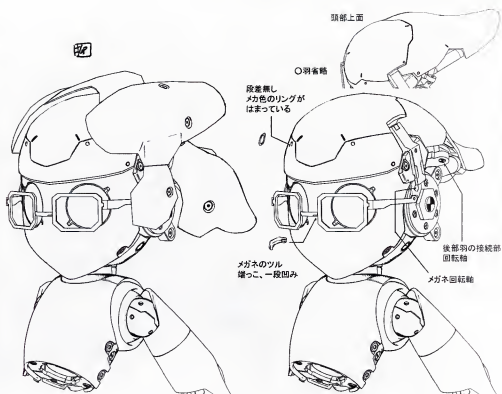
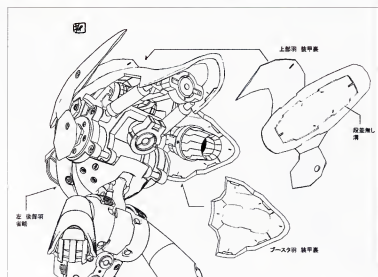
装甲部分
参考モデルより
柔らかいラインで
お願いします

弦が出てくる
スリット

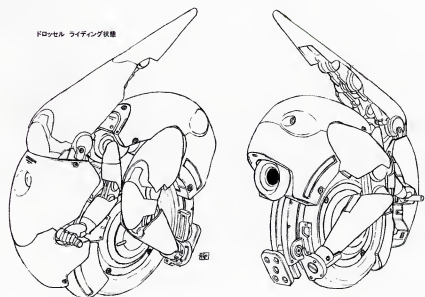
○ディテール
断面参考

矢のセット時
発射時
シャッターが開く

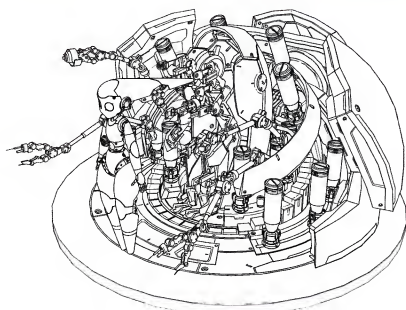
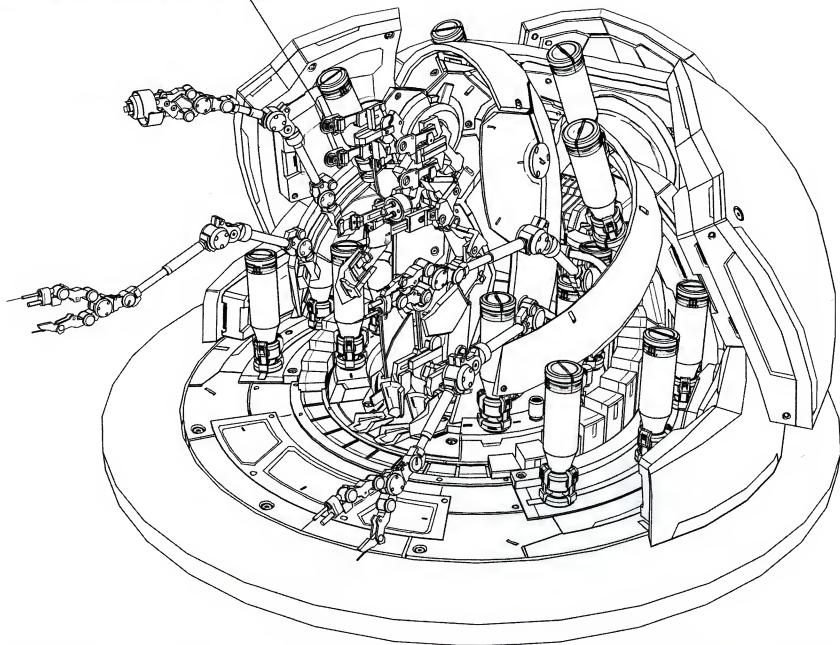
知覚ユニット「ベルディータ」 Perdita



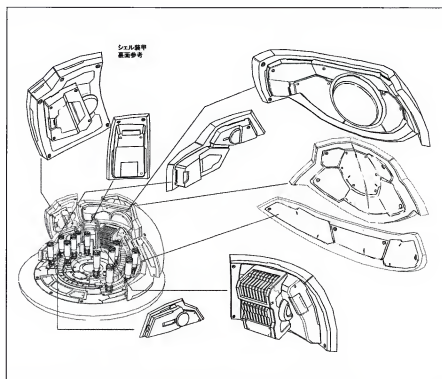
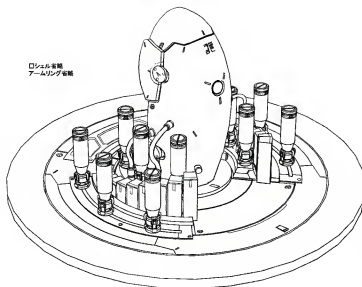
乗馬ユニット「ヨーゼフ」 Joseph



内部フレームが前に飛び出している状態

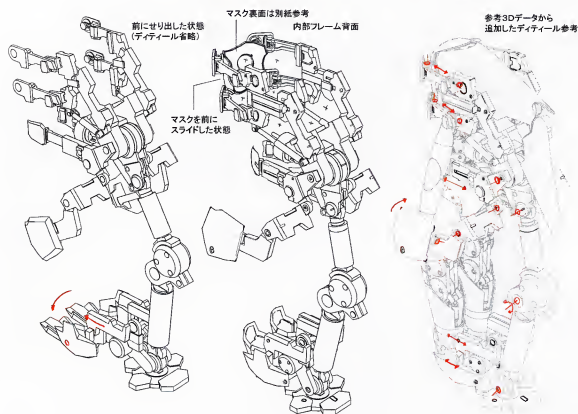
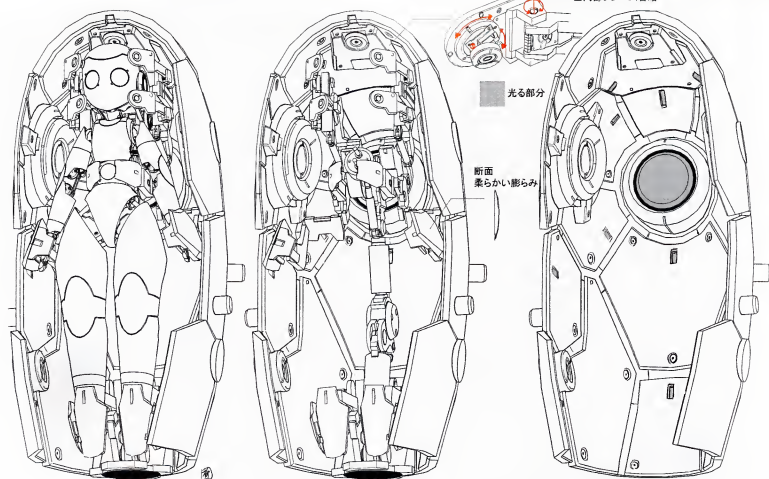


ロケット発射
アームの機構



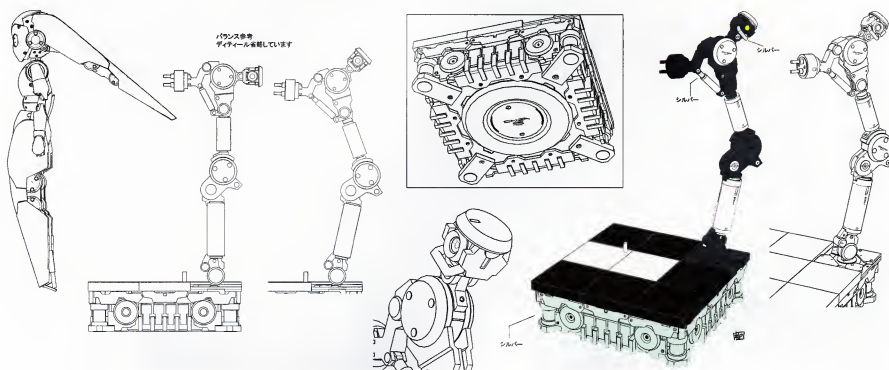
クレイドル「おさなごころのゆりかご」 Kronos System

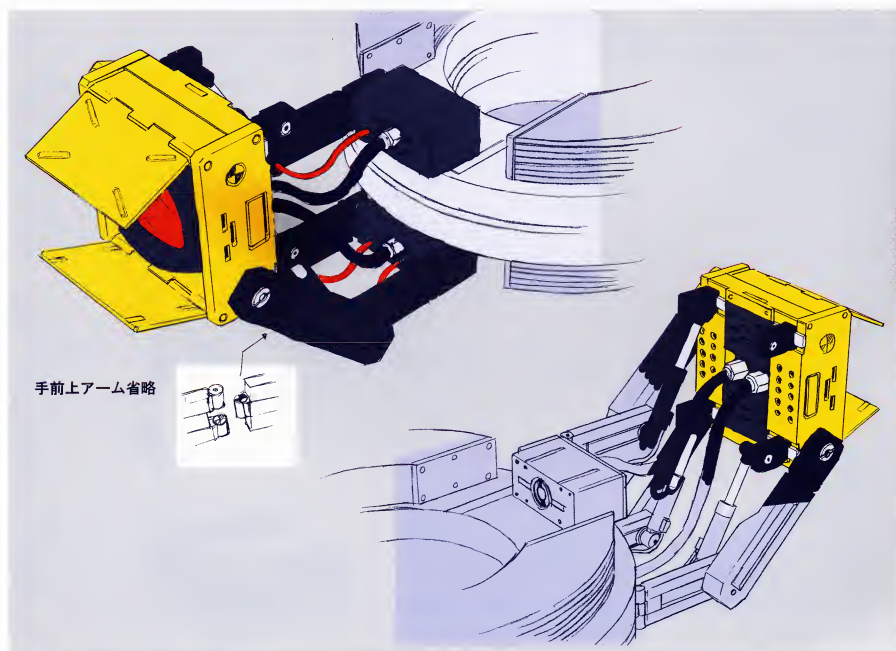
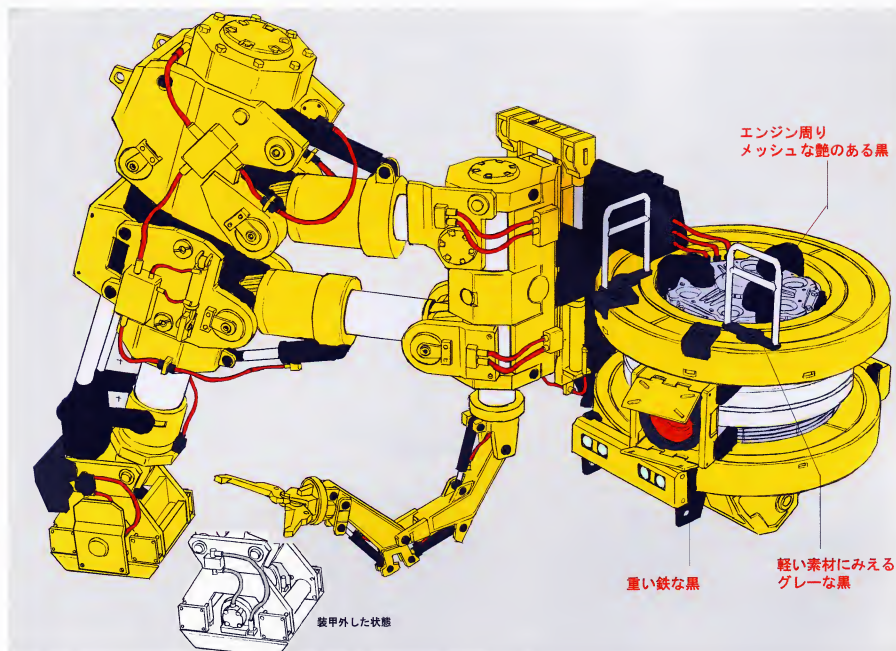
最終回でドロッセルが眠りにつく機械です。後部に前作「ファイアボール」のドロッセルパーツが一眼見え、過去であったことがわかるようになっています。マスクパーツが自動で外れる、ドーム状のものが複雑に展開する、多数装備されたアーム群が内部での装甲換装を想像させるなど、ギミックを考えると、3Dでの検証が大変だったデザインです。

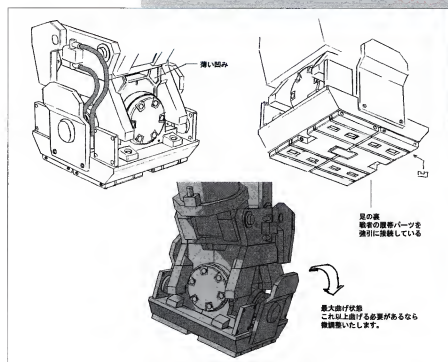
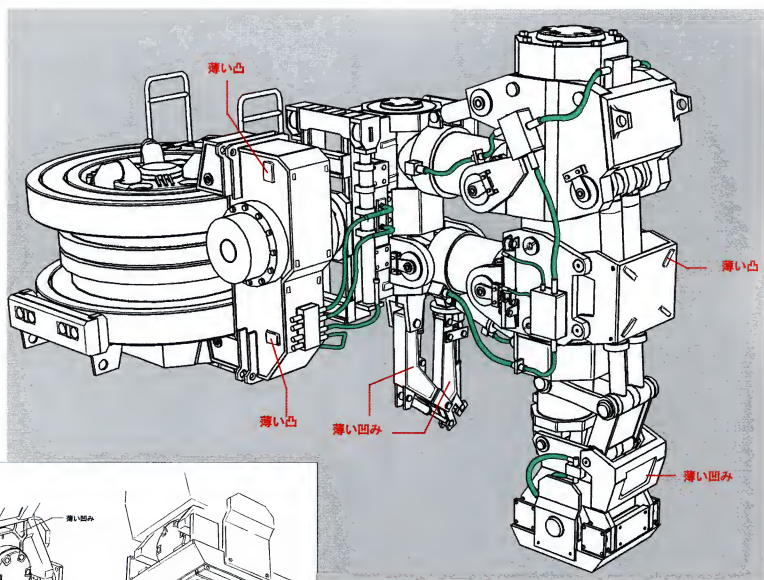


かゆいところにとく手 「ケッセル IV」 Kessel IV

トイ製品「超合金 ファイアボール チャーミングドロッセル」(バンダイ)に付属する、シャベるギミックを持った台座です。荒川航監督のチェックをもらい、ひとつのキャラクターとしてデザインしたものです。電池を入れる場所も教えてもらって、デザインに盛り込みました。トイ製品自体の出来は(ドロッセルを含め)すばらしいものでした。

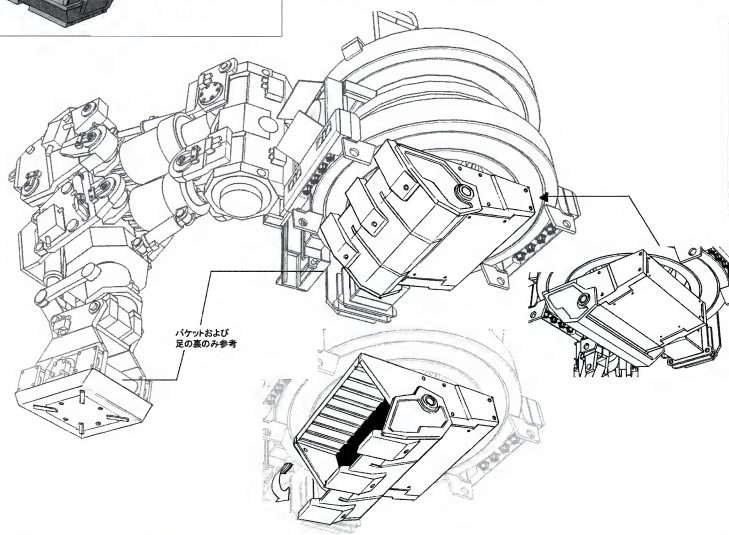






ゲデヒトニス (TAURI 32) Gedächtnis

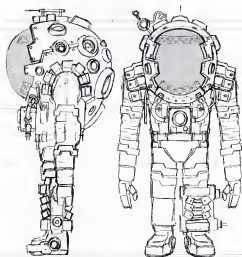
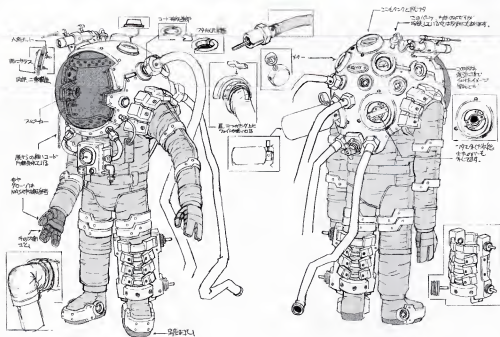
アニメでは画面後ろに背景としていたことが多くゲデヒトニスでしたが、前作に比べて画面が横に広がったので、横広のデザインになりました。画面の密度を上げ、複雑な動きをさせることで自分がキャラクターになるということを監督が思いついて、どんどん関節やディテールを盛っていき、完成したデザインです。全体像はラフで描き、モデリングしながら細部を詰めていったデザインなので、私による全体像のクリーンアップがないキャラクターです。



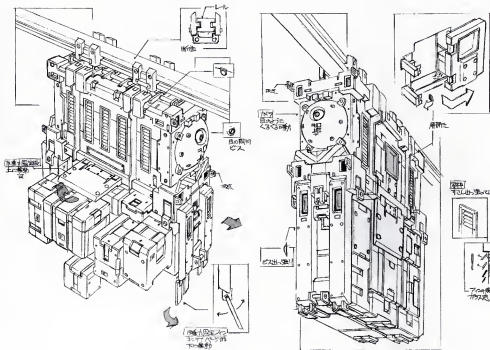
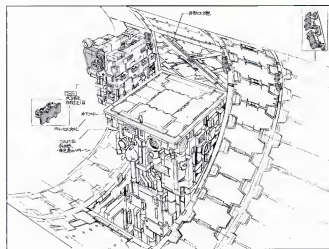


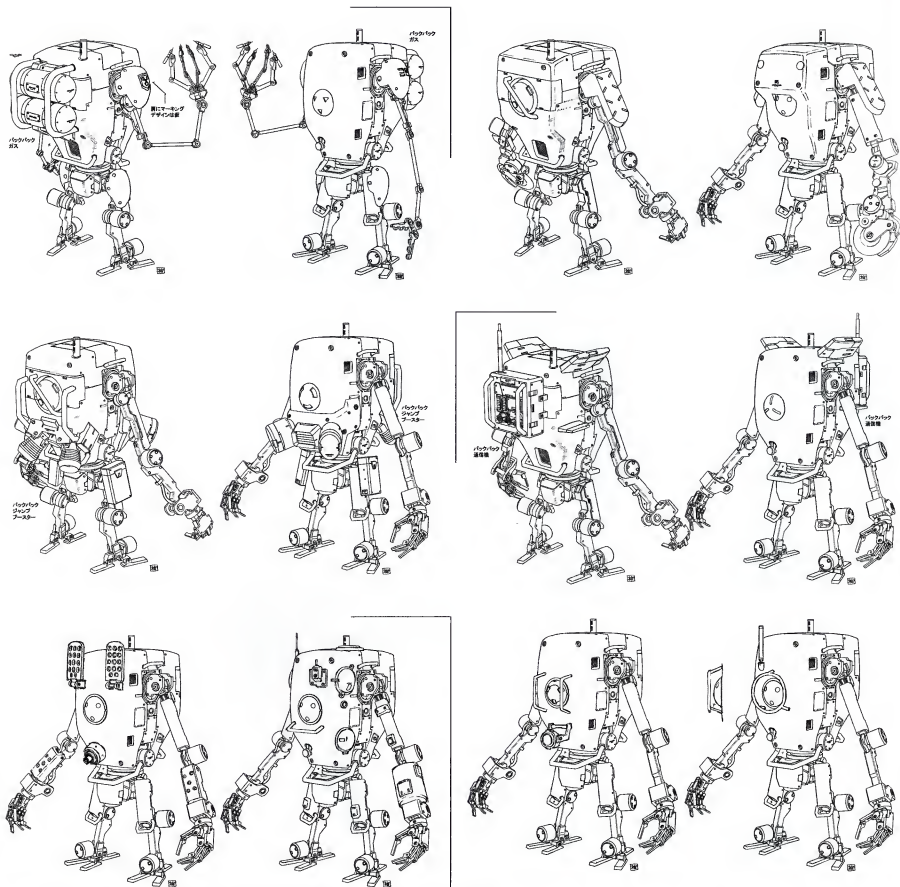
そっくり人形「ユリ」 Yuni

いきなり登場し、ちょっと怖い印象を与えるようなキャラクターという発注でした。ディテールが多いので、そのバランスなどには気を使っています。荒川監督はこだわりの人で、発注書が実に的確で細かく、ドロッセル以外はあまり悩まずに進められました。



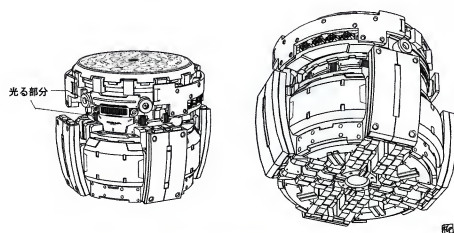
モノレール「ハルキゲニア」 Hallucigenia





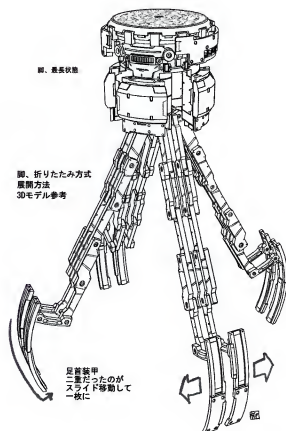
中古使用人「ツークツヴァンク」 Zugzwang

倉庫に眠っていた旧世代のロボット軍団です。メカメカしくもあるので、その無表情さが逆に愛くるしく見えるように仕上げました。気に入っています。



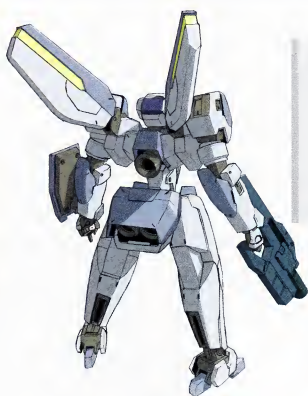
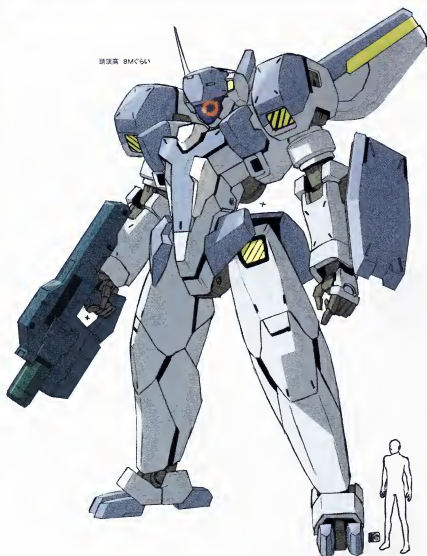
図、機体状態

脚、折りたたみ方式
展開方法
30セグ参照



フォルケンのゲーム盤 War Games

機体番号 04C-11

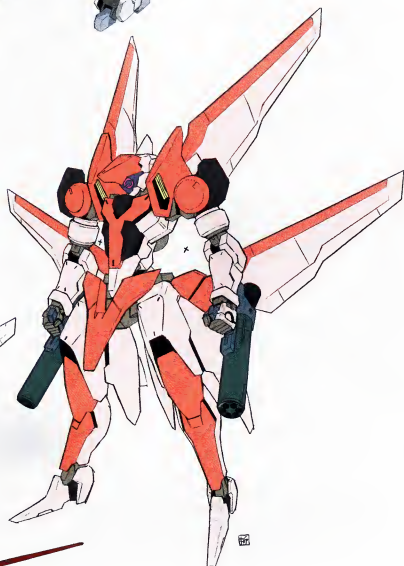
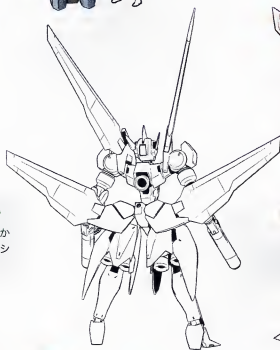


天狼星 TENROUSEI

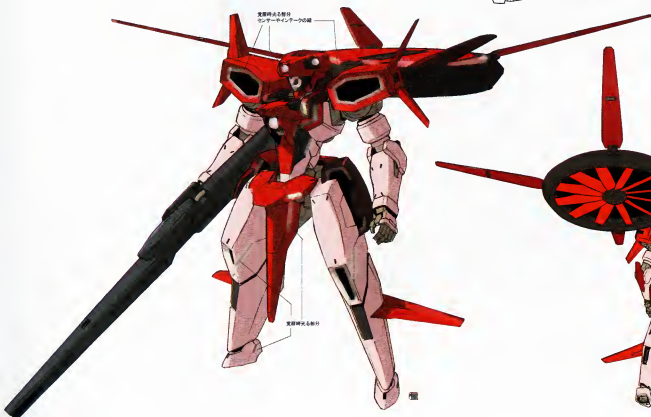
敵の軍需産業が、これから売り出すべく開発した人型兵器です。中央のコアコックピットが他機体と共通で、脱出ポッドも兼ねています。この天狼星は、他機体のベースとなる汎用機体です。正面から見るとコアが狼の顔で、背中に接続している2つのパーツが耳に見えるデザインです。

猛攻兎 MOUKOKU

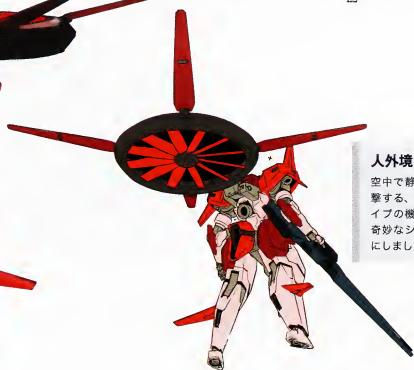
兎ですが飛行機体です。胴骨から後ろに伸びる羽根が兎耳のシルエットになっています。



機体番号 04C-11
センター・センター・センター

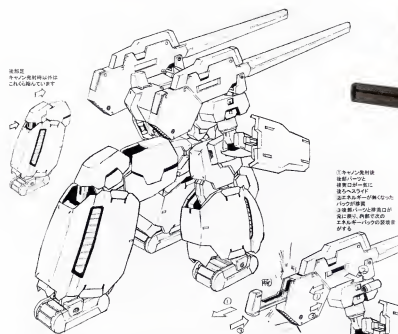


機体番号 04C-11



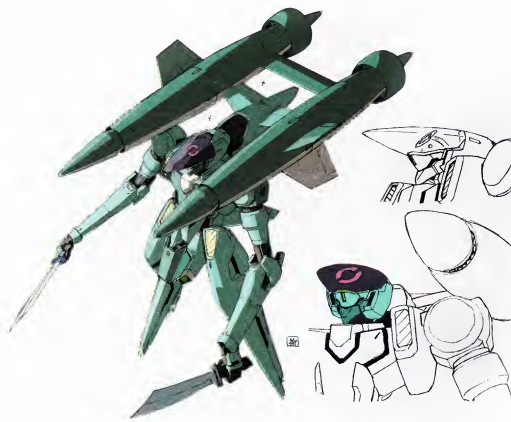
人外境 JINGAIKYO

空中で静止でき、そこから攻撃する、ダクトドファンタイプの機体です。名前の通り奇妙なシルエットのデザインにしました。



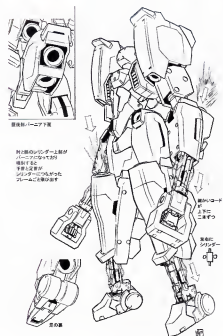
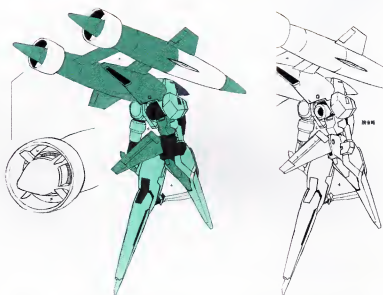
蛇花火 HEBIHANABI

長距離から攻撃を加える機体です。キャンンの反動を抑えるため腰から三本目の足が出ています。頭部カメラも長距離用のため前後に長い設定にしています。



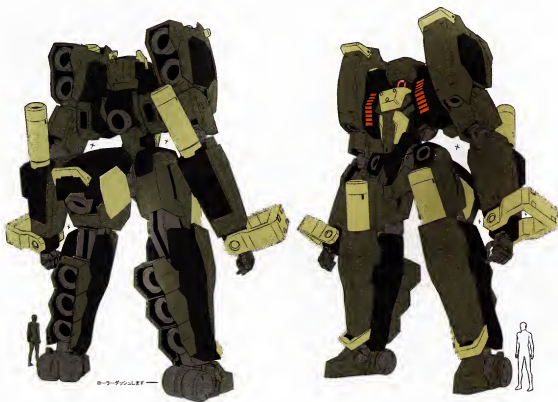
人魚姫 NINGYOHOME

水中高速移動機体ということで、水の抵抗が少ない機体デザインです。小型ナイフで攻撃を加えるほか、魚雷も装備しています。



爆裂獣 BAKURETSUJYU

近距離格闘機体です。裏肘で強力に伸びるバンチギミックを備えています。また、ヘビー級の体を素早く動かすため、ローラーダッシュとバーニアを全身にちりばめています。

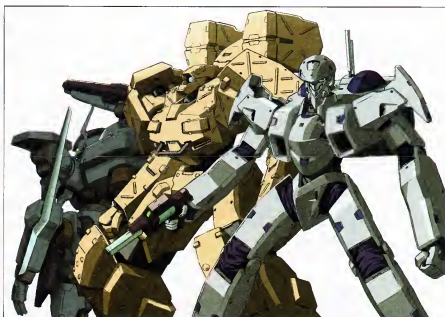


交響詩篇エウレカセブン

ボンズ制作、2005年放送、全50話のTVアニメ作品。「Project EUREKA」として、本アニメとPlayStation2用ゲームを皮切りにマンガ、小説、プラモデルなど多種多様なメディアで大規模な展開を行っている。



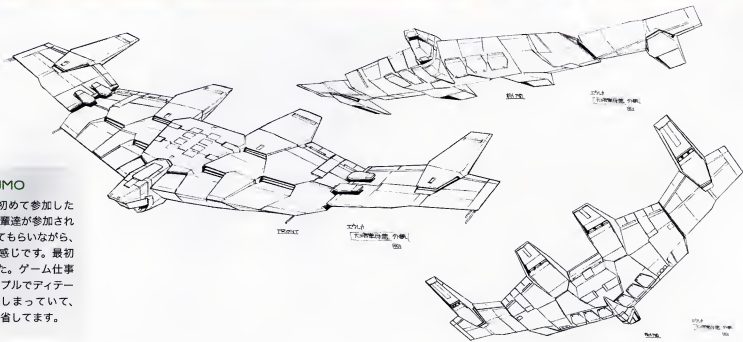
DVD『交響詩篇エウレカセブン 5』インナーイラスト



DVD『交響詩篇エウレカセブン 8』インナーイラスト



DVD『交響詩篇エウレカセブン 11』インナーイラスト



連邦軍母艦外観 IZUMO

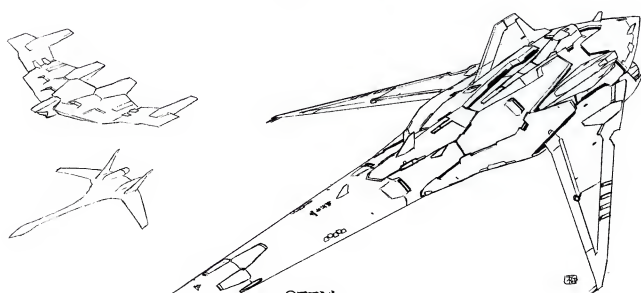
『エウレカセブン』は、私が初めて参加したアニメ作品です。尊敬する先輩達が参加されていたので、いろいろと教えてもらいながら、一年間なんとかやり切った感じです。最初の仕事がこの空中戦艦でした。ゲーム仕事のくせが抜けず、構造がシンプルでディテールが多いデザインになってしまっていて、アニメ向きではなかったと反省しています。

白鳥号 HAKUCHO-GO

主人公たちが乗る月光号のプロトタイプです。シルエットは月光号に似せてありますが、技術は連邦軍母艦をベースです。中盤ぐらいの作業で、線の減らし方がちょっとだけつかめてきたころのものです。

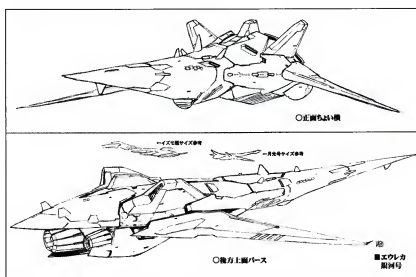


コックピット
白鳥号
図



○フロント

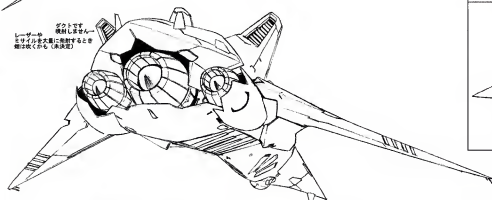
口全長1555m
全幅700m (翼含む)
全高169m
ロイズを数台白鳥号と違い
月光号と同じ技術系です



○正面から機

○機方上機ベース

機
翼の形状
銀河号



ロイズ機
機群と違い
ロイズ機と違い
機群と違い
機群と違い

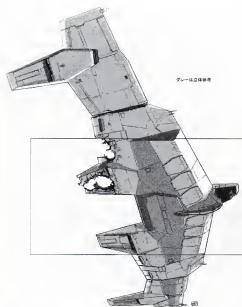
○機方 下

ブースター 加速時
機内で大爆発の後
それを制御して 加速します。



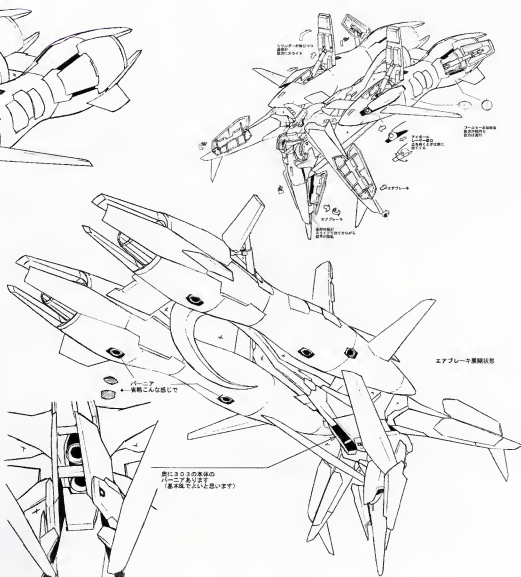
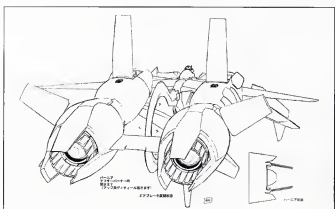
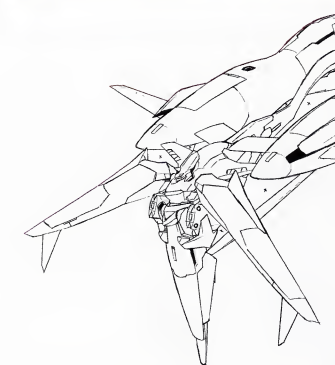
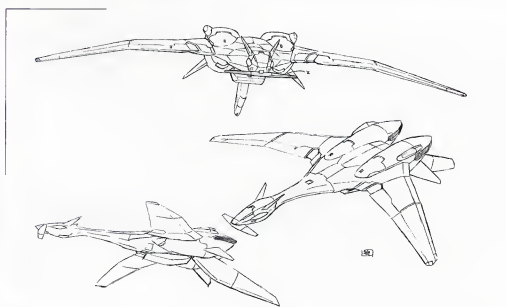
銀河号 GINGA-GO

後半に登場する、敵勢力最後の巨大戦艦です。とにかく大きくてあまり動かないということで、ディテールは多めにしています。巨大感を出すのは今でも難しいです。監督もデザインをされる方でしたので、いろいろ相談しながら仕上げていきました。



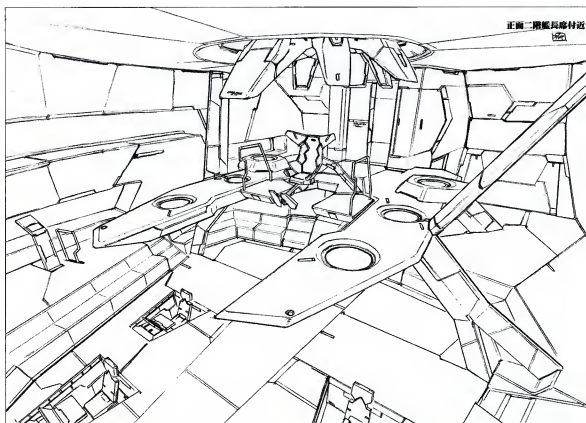
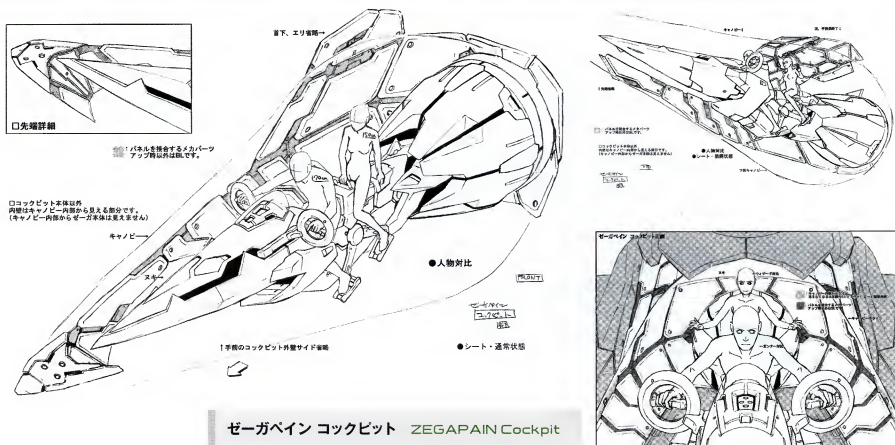
劇場版用画稿

劇場用アニメ『交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい』のために描いた原画とカットです。上のイラストは本編カットで、原画からCG Workまで担当しました。TVシリーズで宮武一貴先生がデザインされた戦艦ですが、仕上げはお任せしました。こちらTVシリーズ時に私がデザインした巨大衛星兵器オラトリオNo.8で、その建造中という追加カットでした。一番下は「B303 デビルフィッシュ」(阿森正浩先生デザイン)の追加武装「スーパーバック」を私がデザインしたものです。劇場版ならではの戦闘シーンは圧巻でした。



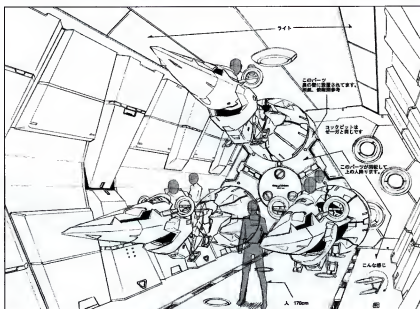
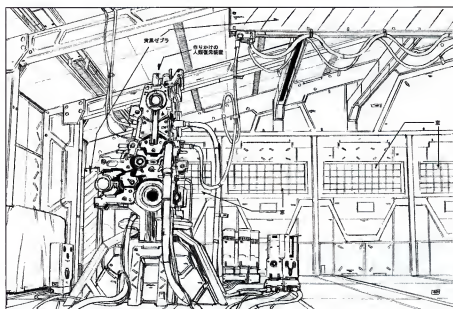
ゼーガペイン

サンライズ制作、2006年4月からテレビ東京系で放送されたTVアニメーション。舞浜南高校に通うソゴル・キョウは謎の転校生に導かれるまま人型兵器ゼーガペイン・アルティールに乗り、敵との戦いに身を投じていく。ゲーム、小説、フィギュア、パチスロなど展開多岐。



オケアノスのブリッジ Oceanus Bridge

「ゼーガペイン」はサンライズとのお仕事で初のTVシリーズアニメです。ゼーガペインのコックピット、戦艦オケアノスのブリッジや格納庫など内部全般、小物に至るまで、デザインワークス全般を担当しました。モニターデザインも一部担当しましたが、超難しかったです……。デザインディレクターの権池裕行先生にいろいろ勉強させていただきました。いまだに、メカ背景を描いている時は、教えていただいたことを思い出しながら作業します。

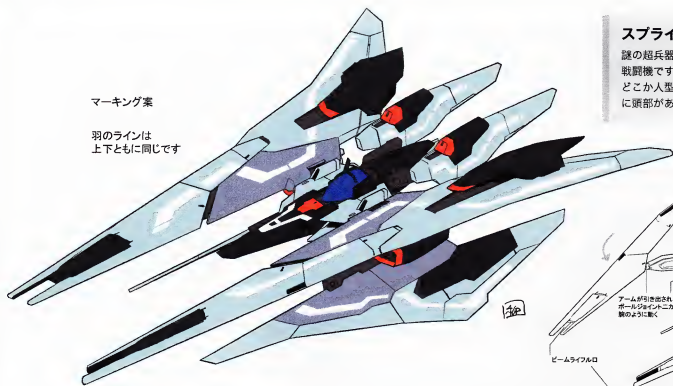


革命機ヴァルヴレイヴ

サンライズ制作、2013年TV放送、全24話のロボットアニメ作品。テーマは「学生と軍人の遭遇から始まる群像劇」、キャッチコピーは「世界を曝く」。

マーキング案

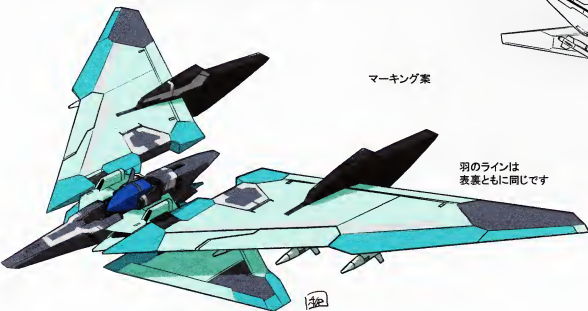
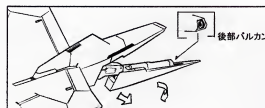
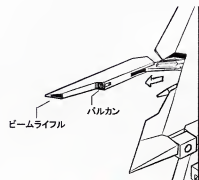
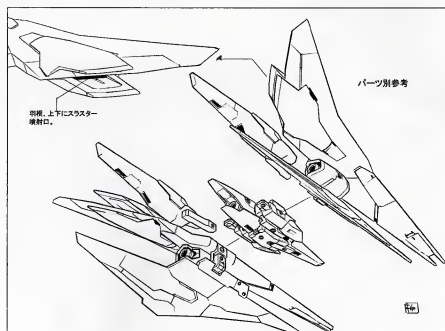
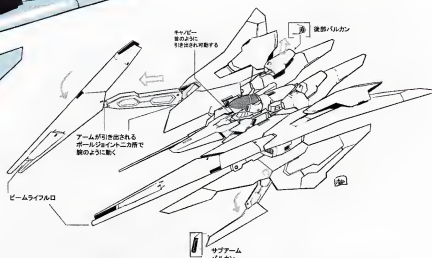
羽のラインは
上下ともに同じです



スプライザー-Z SPLICER Z

該の超兵器ヴァルヴレイヴに対して、それまでの主力だった戦闘機です。人型は主人公機にだけ許された技術なので、他はどこか人型に足りないといったニュアンスを、戦闘機なのに頭部があり手になる部分があるなどで表現しています。

※配色・マーキングは最終案です。最終案とは異なります。



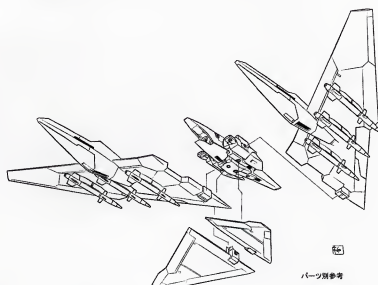
マーキング案

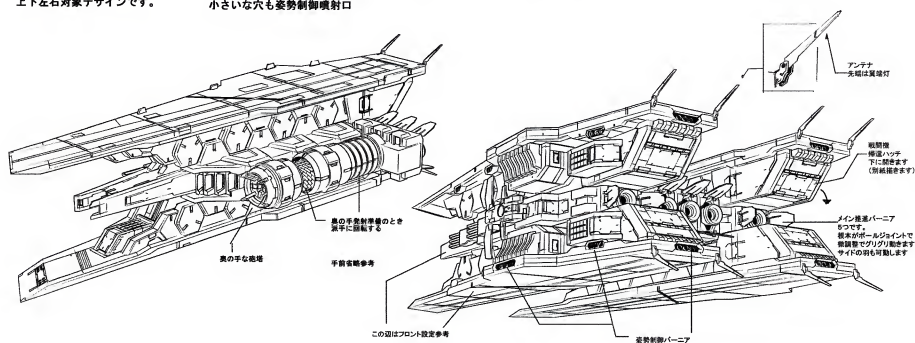
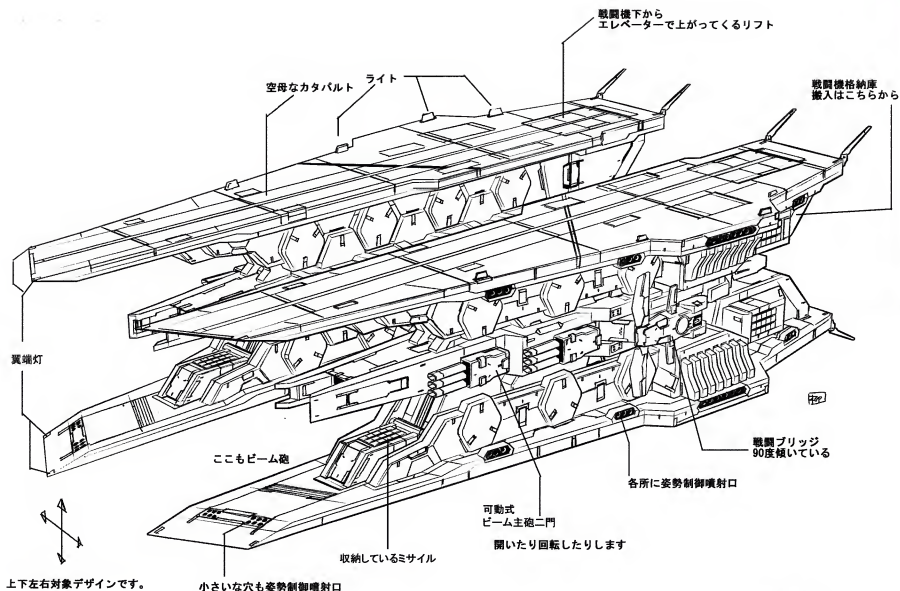
羽のラインは
表裏ともに同じです

スプライザー-G SPlicer G

スプライザー-Zがドックファイト前線の機体なのに対して、こちらは一撃離脱型の小型戦闘機。コアユニットが一箱です。

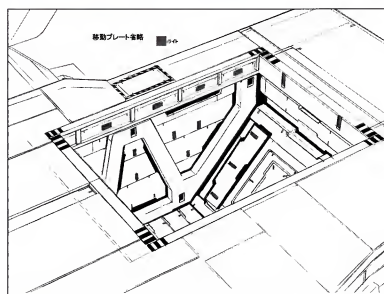
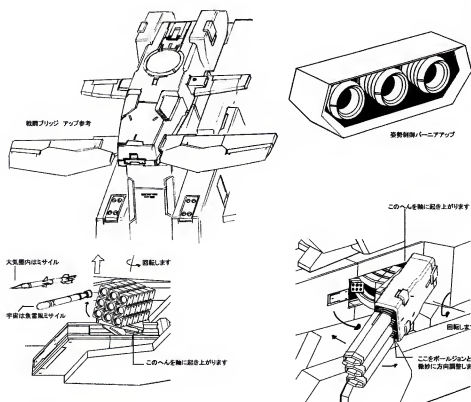
※配色・マーキングは最終案です。最終案とは異なります。





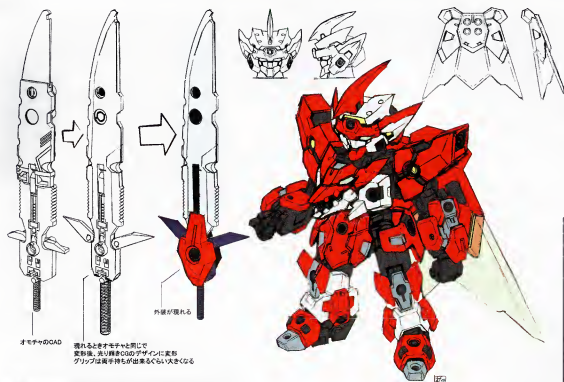
ARUS 戦艦 ARUS battleship

スプライズとスプライズ-Gの母艦です。作業開始時にすでに敵艦のデザインがあったので、同世界であることを意識して、カタバトの位置や戦艦の構造を考えました。一方、敵艦とは国が違うということで、ディテールはまるで別のものになっています。

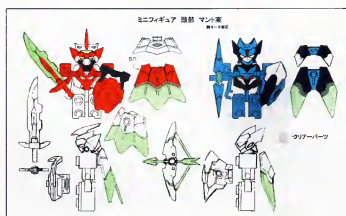
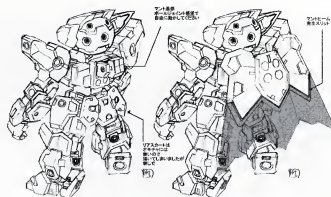


テンカイナイト

カナダ Spin Master 社による玩具を原作とした、日本 (小学館集英社プロダクション) との共同制作によるテレビアニメ作品。アニメーション制作はボンズで、2014 年 4 月からテレビ東京系列で放送。



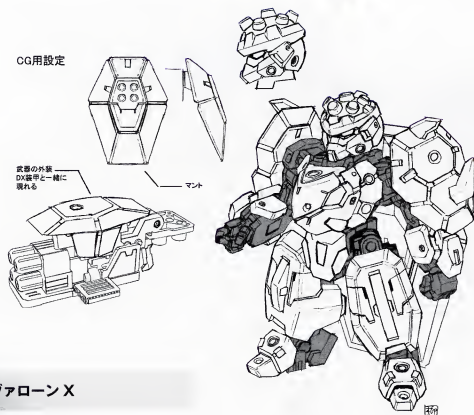
ブレイヴン X



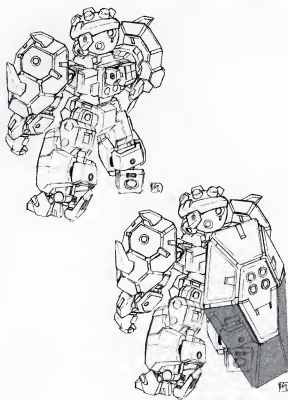
トリビュトン X



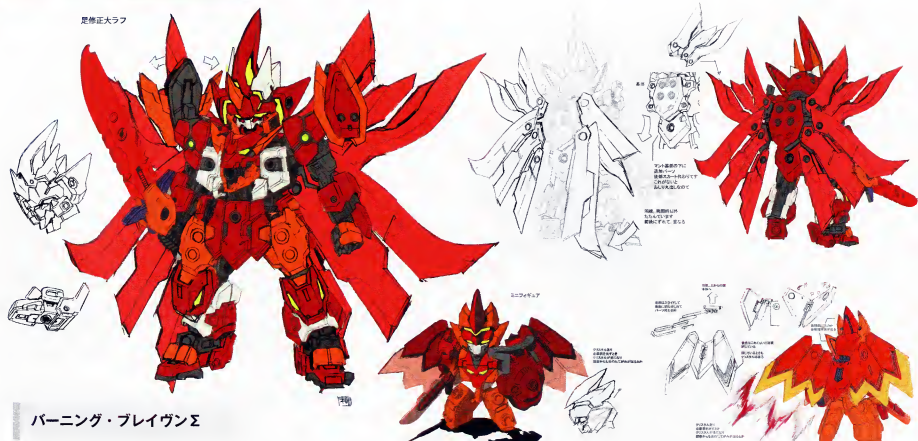
Spin Master による原案がありました。騎士という設定のほかに、ボンスの南雄彦社長のアイデアで、動物の頭部を盾の裏面に描き、日本向けのロボットデザインにしてほしいという依頼でした。武器やシールドなどは、一部パーツを付け加えたりしましたが、基本的に原案のままです。ここに掲載しているのは開発中のもので、最終的にはCGスタッフがものすごくカッコよくしてくれました。海外の方と通訳を通して打ち合わせをするという、貴重な体験もさせていただきました。



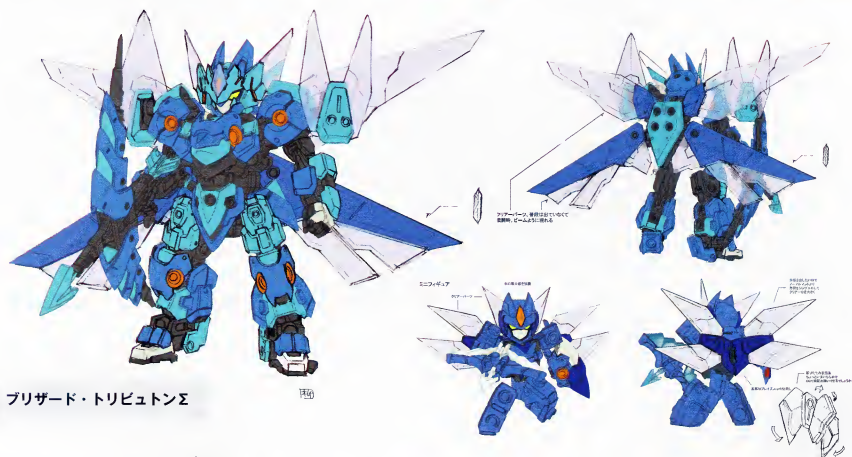
ヴァローン X



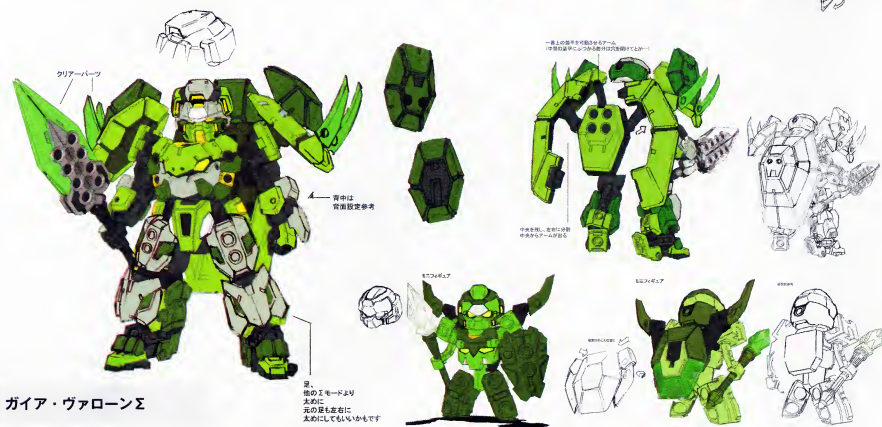
炎神正大ラフ



バーニング・ブレイヴンΣ

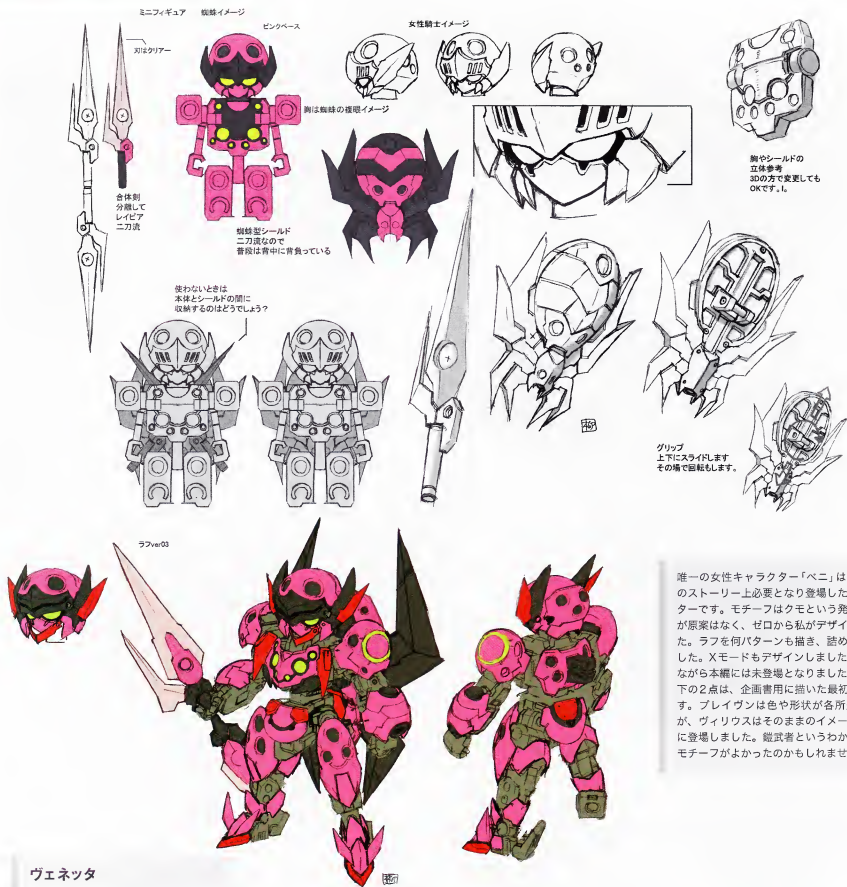


ブリザード・トリビュトンΣ



ガイア・ヴァローンΣ

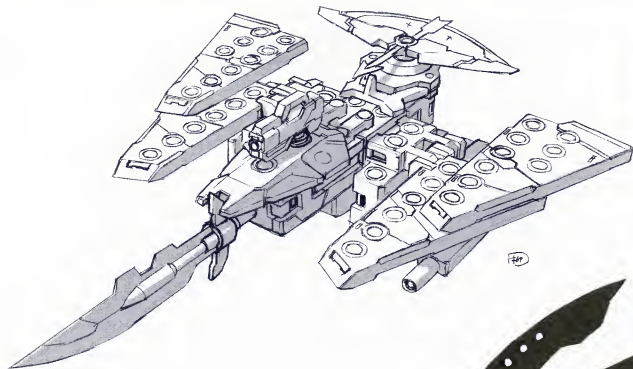
足、
胸のモールドより
太めに
元の足も左右に
太めにしてもいいかもです



ヴェネツタ



企画書用に描いたイメージイラスト

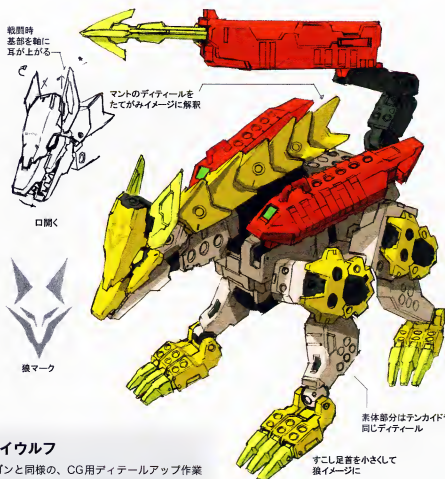
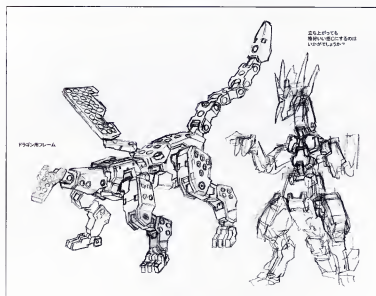


ファイヤーバード

ミニ状態の4体のデンカイナイトが合体して飛行形態に。玩具でも再現されます。私はCG制作時のディテールアップ作業を担当しました。

デンカイドラゴン

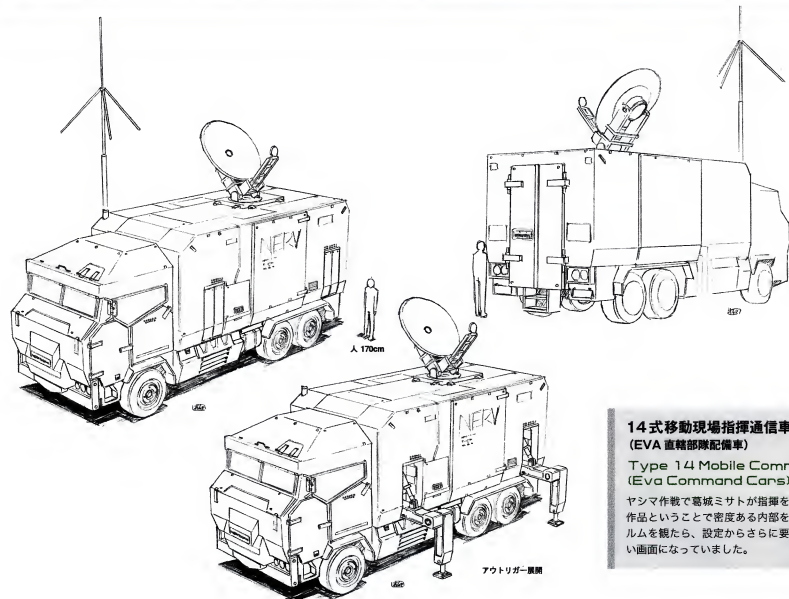
こちらも玩具ありきの、CG用の形状案です。最終稿ではもっと玩具寄りのCGになっていました。玩具より可動がしやすいように、見えないフレーム部分の提案が主な仕事でした。



聖獣デンカイウルフ

デンカイドラゴンと同様の、CG用ディテールアップ作業を担当しました。デンカイナイト最後のお仕事です。

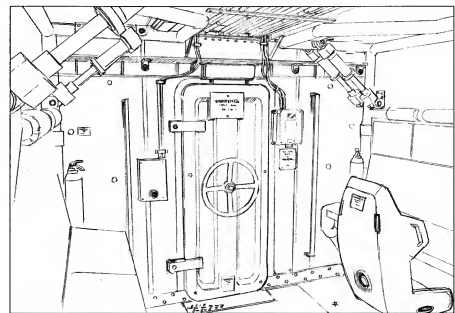
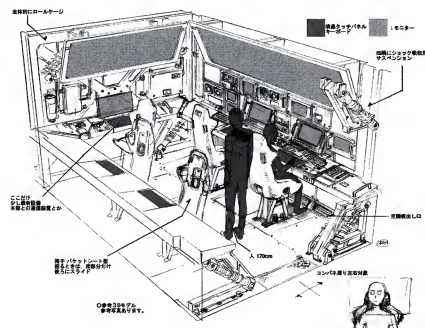
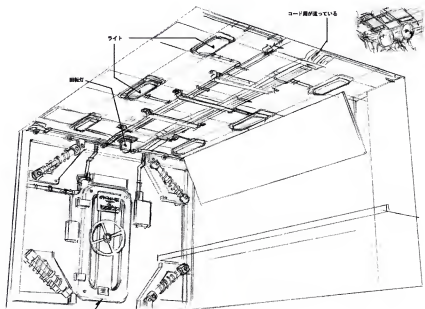
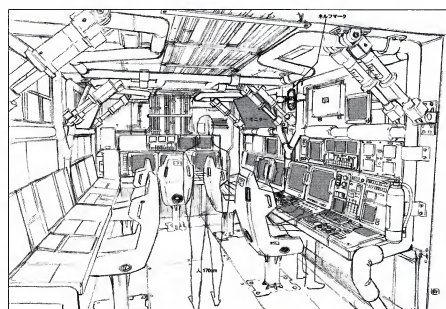




14式移動現場指揮通信車 (EVA 直轄部隊配備車)

Type 14 Mobile Command Post
(Eva Command Car)

ヤシマ作戦で葛城ミサトが指揮をする車両です。劇場作品ということで密度ある内部を目指しました。フィルムを機たら、設定からさらに要素が増えてカッコいい画面になっていました。



GENRE3

HOBBY

フレームアームズ

コトブキヤによるオリジナルロボットのプラモデルシリーズ。中核となる共通素体（フレーム）に外装（アーマー）を装着し、その組み合わせによりバリエーション豊かなロボットをデザインできる。



プラモデル「SA-16 スティレット」販売用イラスト

Finish CG work : 島田フミカネ

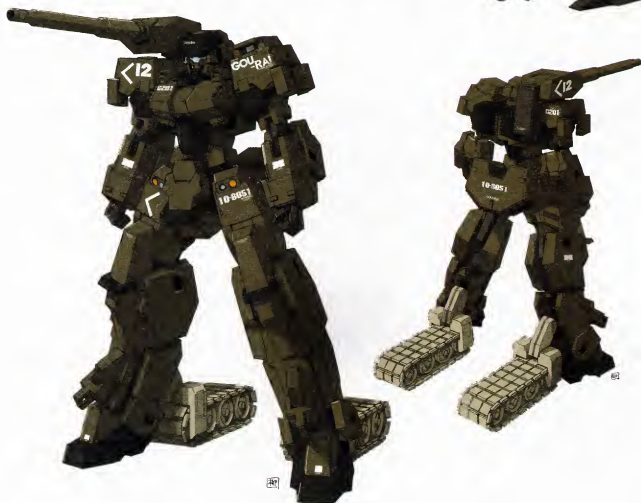


フレームアーキテクト TYPE001 Frame Architect TYPE001

さまざまなロボット（プラモデル）のフレームになるので、可動重視、汎用性重視でデザイン。その一方で、一部に装甲や量産機な頭部を付けるとキャラクターになり得るものを目指しました。頭部は2案提出したら、両方商品に入っていました（笑）。

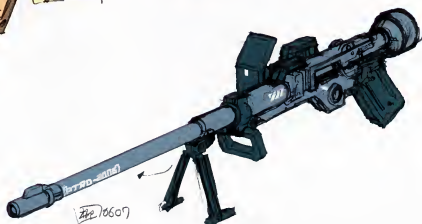
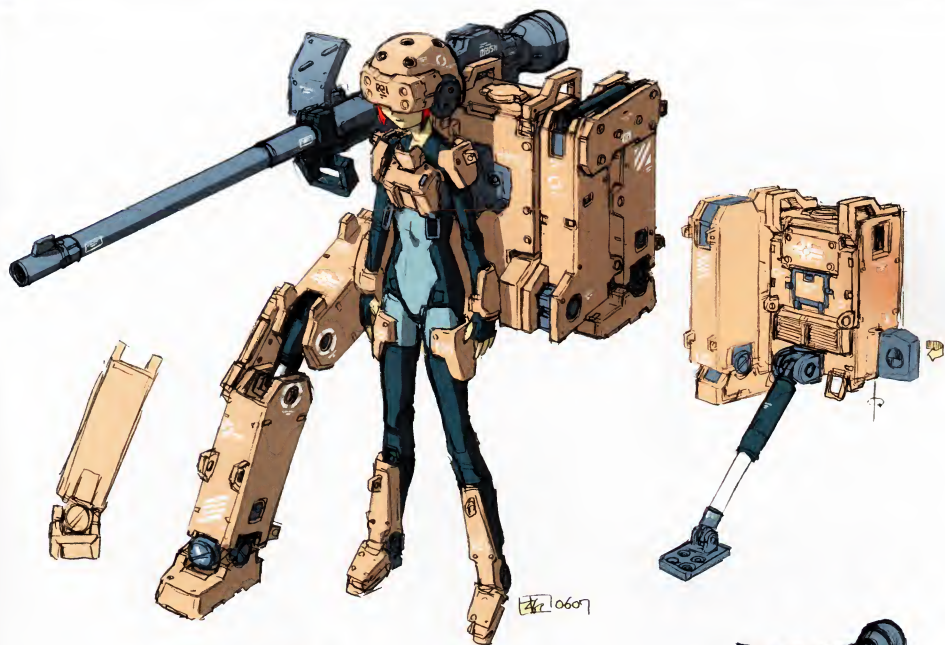
SA-16 スティレット SA-16 Stylet

オリジナルのメカで、しかもプラモデルなので、改造しているようなバリエーションをつくれそうなモチーフとして、自衛隊に配備されている戦闘機をモチーフにしました。戦闘機は、色やマーキング、一部パーツの変更などが、基地や時代によって微妙に違うだけなんですけど、その微妙さを反映するだけでも面白いものになればと。ロボットは固定のものとはいえ、どこか現実とリンクしているとうれしかったです。



三二式一型 轟雷 Type 32-1 Gourd

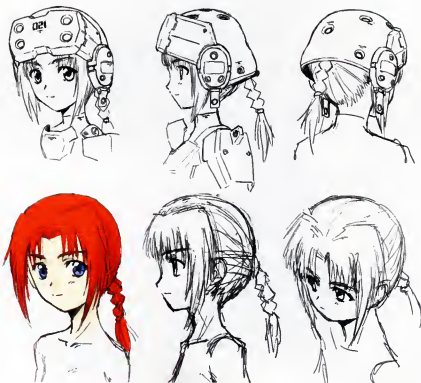
デザインした当時、自衛隊への配備が噂された試作戦車がモチーフです。後日、イベントで本物に給えることができ、外からでも重厚感と技術の集合体感が伝わってきて、すごく本物っぽいものに仕上がったなとうれしかったです。



武装神姫 EX ウェポンセット フォートプラグ

「METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS」の一週間ぐらい前にいただいたお仕事です。ほぼ同時に別ラインでKONAMIさんからお仕事をいただいたことになり、驚きました。

このフォートプラグは、武装神姫の中でも初期のほうで、素体が入っておらず頭部と武装が入った商品です。上の初期稿には足首パーツがありますが、こちらはオミットされました。実は当初そばかすもあったのですが、フィギュアでの表現が難しいということでもなくなりました。





武装神姫の第4弾のデザインです。それまでミリタリー色が強いものが少なかったので、得意分野でデザインさせていただきました。しかも初のキャラクターデザイン、イラストもやらせてもらい、ゲームに登場に声がついたときのうれしさはひとしおでした。「021」のナンバリングは私の誕生日からですが、バランスが気に入っているので、ことあることに使います。足に変形するバックパックはKONAMIさんからの提案で、玩具であることにこだわっていらっやいました。ユーザーによるブロック玩具的遊びが流行った時は、KONAMIさんの先見の明に感服しました。

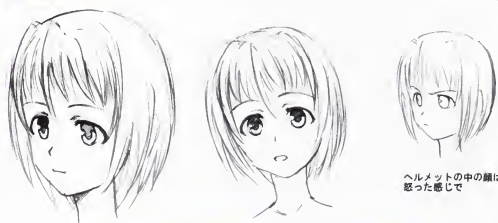
021060



武装神姫 EXウェポンセット Plus
ゼロノグレード

こちらもデザインは武装と頭部なんですが、素体が付属するセットでした。フォートブラッグでできなかったこと、反省した点を盛り込みました。フォートブラッグが米軍のイメージで、こちらはロシア軍のイメージ。名前もそれぞれの軍事基地がある地名をつけました。アニメ版にも登場しました。自身のキャラクターがアニメーションするのは最初で最後の気がしています(笑)。パッケージイラストの彩色は島田フミカネ氏にお願いたしました。

CG work : 島田フミカネ



ヘルメットの中の顔は
怒った感じで

眉毛は
髪の色じゃなくて
黒の細いラインで

髪はエクランテ
みたいに立体的に
作らないでください
フォートブラッグ参考
をお願いします

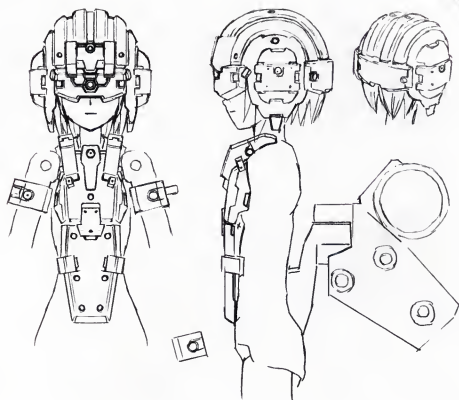
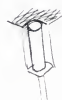
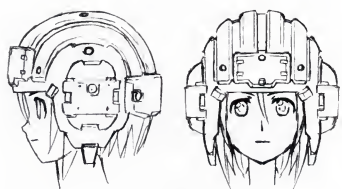


顔だけ フロント設定より
こちらを優先してください





CG work : 梶田フミカネ





○ショットガン



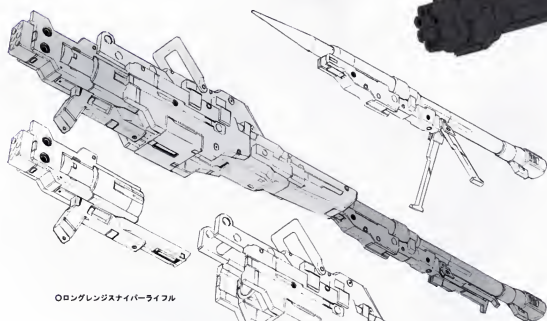
太ももガード省略



○ロングレンジスナイパーライフル



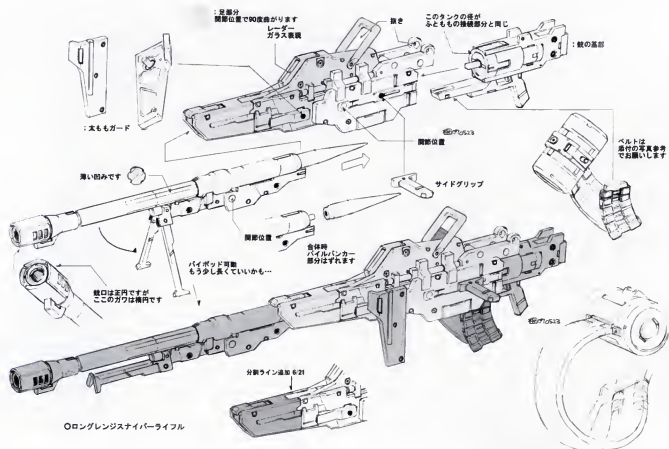
○ガトリング



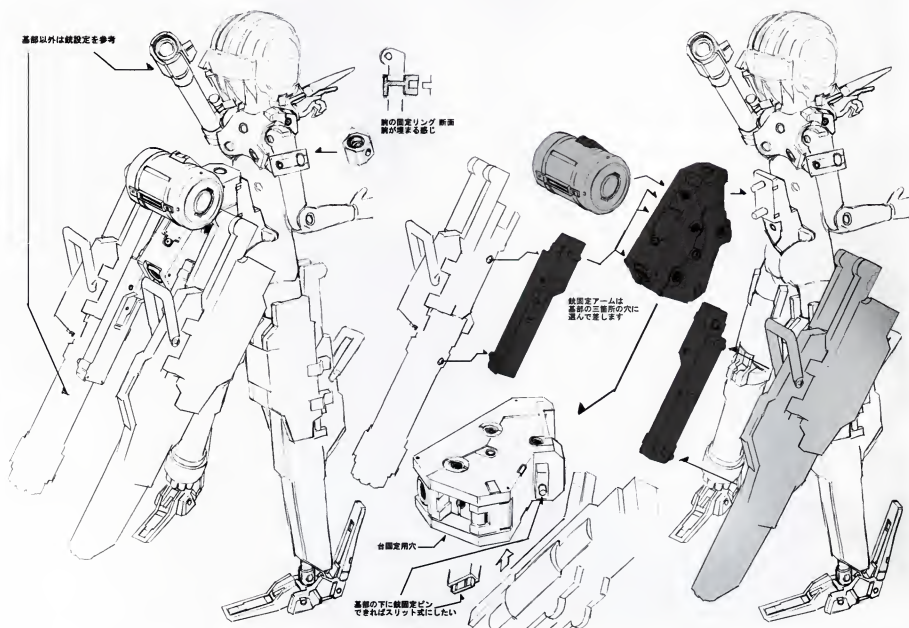
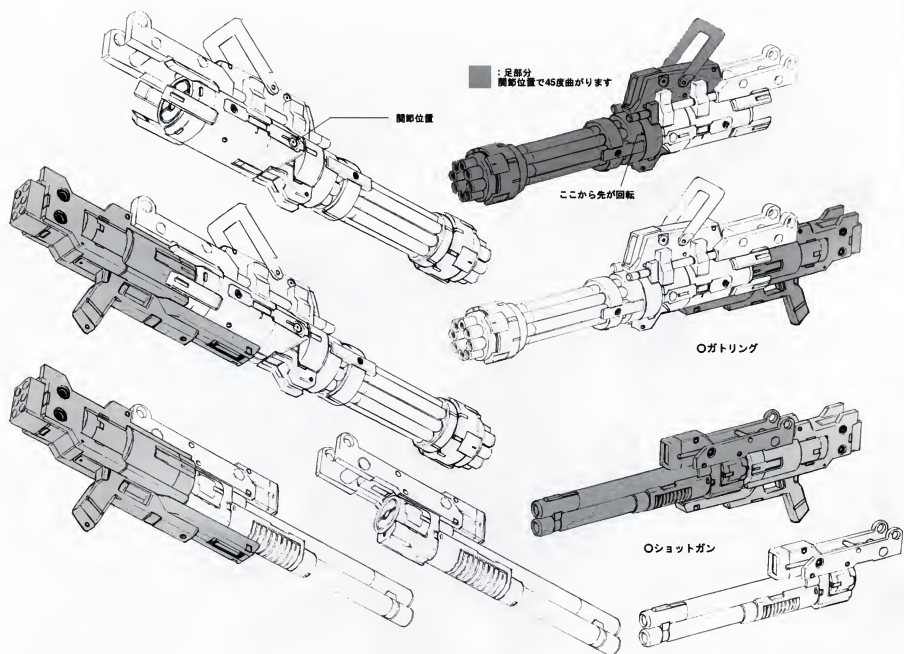
○ロングレンジスナイパーライフル

ベルトを差すところ
形状はお任せしますが
足場が必要です

巨大なライフルとしてはもちろん、バラバラ
にしてさまざまな武器としても使用可能です。
銃身がメカ脚になったりもします。発注時の
打ち合わせでアイデアを出し、その場で大ラ
フを描いてOKをいただきました。フォート
ブラッグのお仕事の後、腰の中でのいると
考えていたのが実を結んだようです。



○ロングレンジスナイパーライフル



武装神姬 フォートブラッグ ダスク

リベイント版で、ここでもやく素体マーキングをデザインできました。ヘルメットを外した頭部も付きました。ナイフと銃器が集合し、一体化します。カラーイメージは特殊部隊で、追加武器もそのイメージで決めました。武器ついでに靴を履かせていたので、うれしいポイントです。

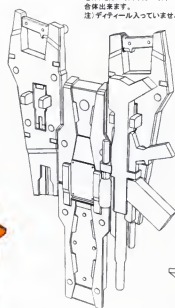




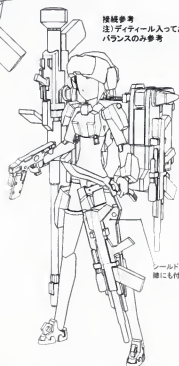
ARMY



PORTMAGE
SPECIAL EDITION

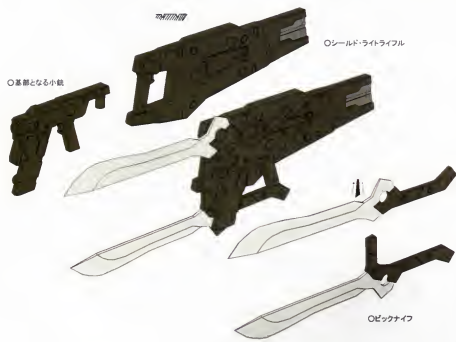


ゼルノ製シールドにシールド・ライファイフが
会体出来ます。
注:ディザイル入っていません。



補足参考
注:ディザイル入っておりません
バランスのみ参考

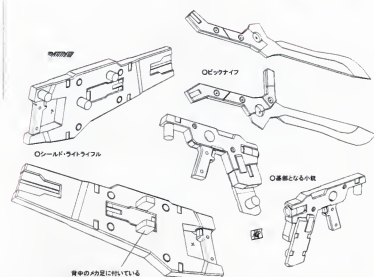
シールド・ライファイフ
脚にも付きます



○兼用となる小銃

○シールド・ライファイフ

○バックナイフ



○バックナイフ

○シールド・ライファイフ

○兼用となる小銃

装甲のメカニカルな部分に
はめ込みを調整してください

武装神姫 ゼルノグラード ベリク

こちらよりリベント版。ノーマルカラー版には各所に小さな装甲がついていたので、そこを膨らませて、装甲の一部がシールドにもライフルにもなるギミックを考えました。分離したライフル、シールドは装甲としてボディにも接続できるようにしました。



ラッ



なま

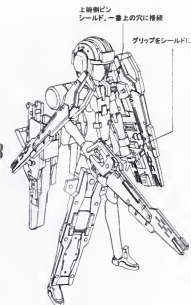


サニート





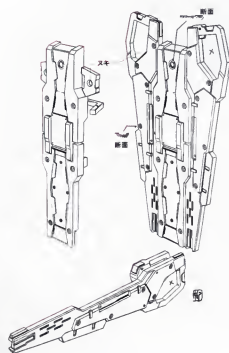
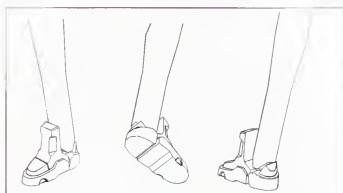
© 2009 HOBBO



上腕部ピン
シールド、一重、二重の内に接続

グリップをシールドに

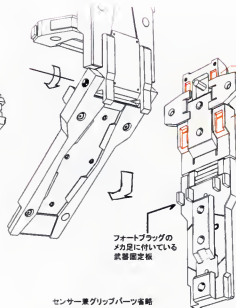
接続参考
注)ディテール入っていません
バウンズ版の参考



シールド、ビームライフル
合体状態

シールド合体ピン
ライフル時は
センサーが付いている

スネ



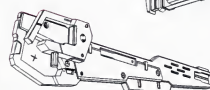
ヒゲ対策修正

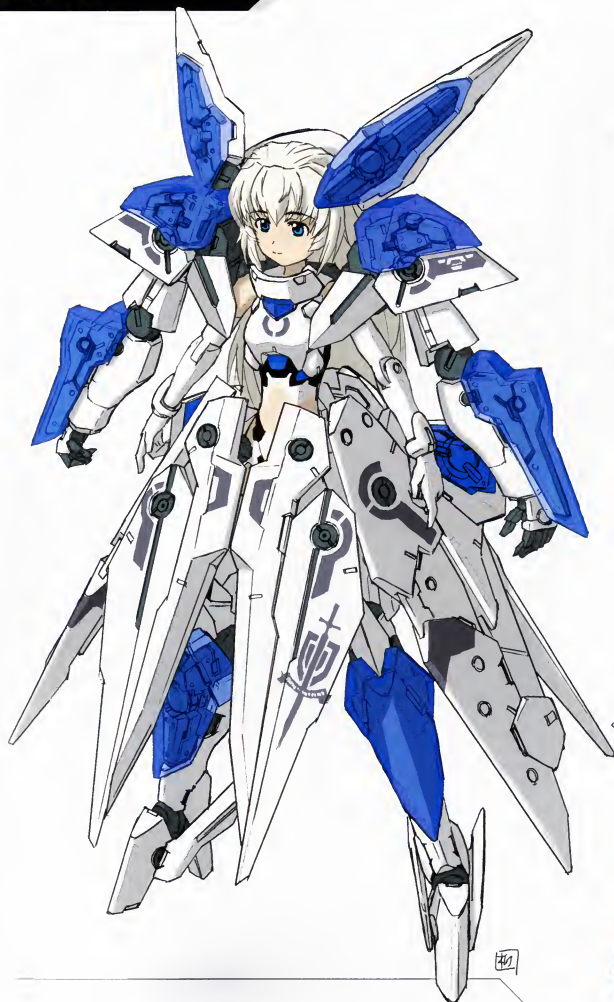
フォートフラッグの
メカ足に付いている
突起部を削る

センサー兼グリップパーツ省略

シールド、ビームライフル
合体状態
注)ディテール入っていません

センサー兼グリップパーツ
合体参考

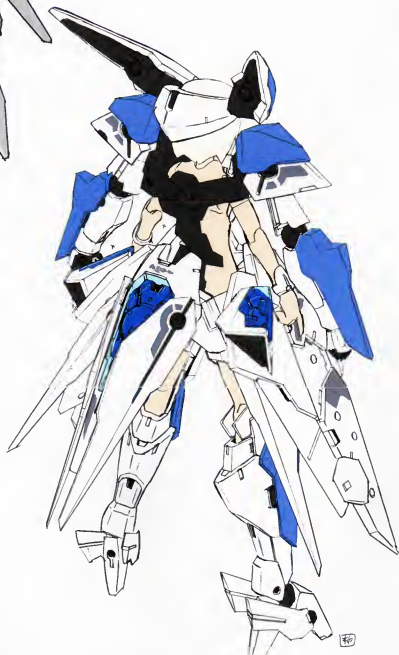
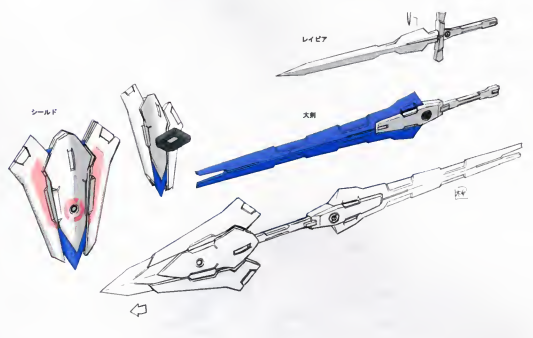


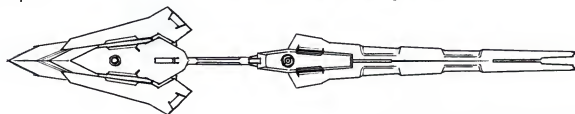
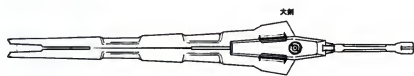
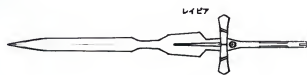
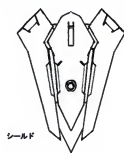
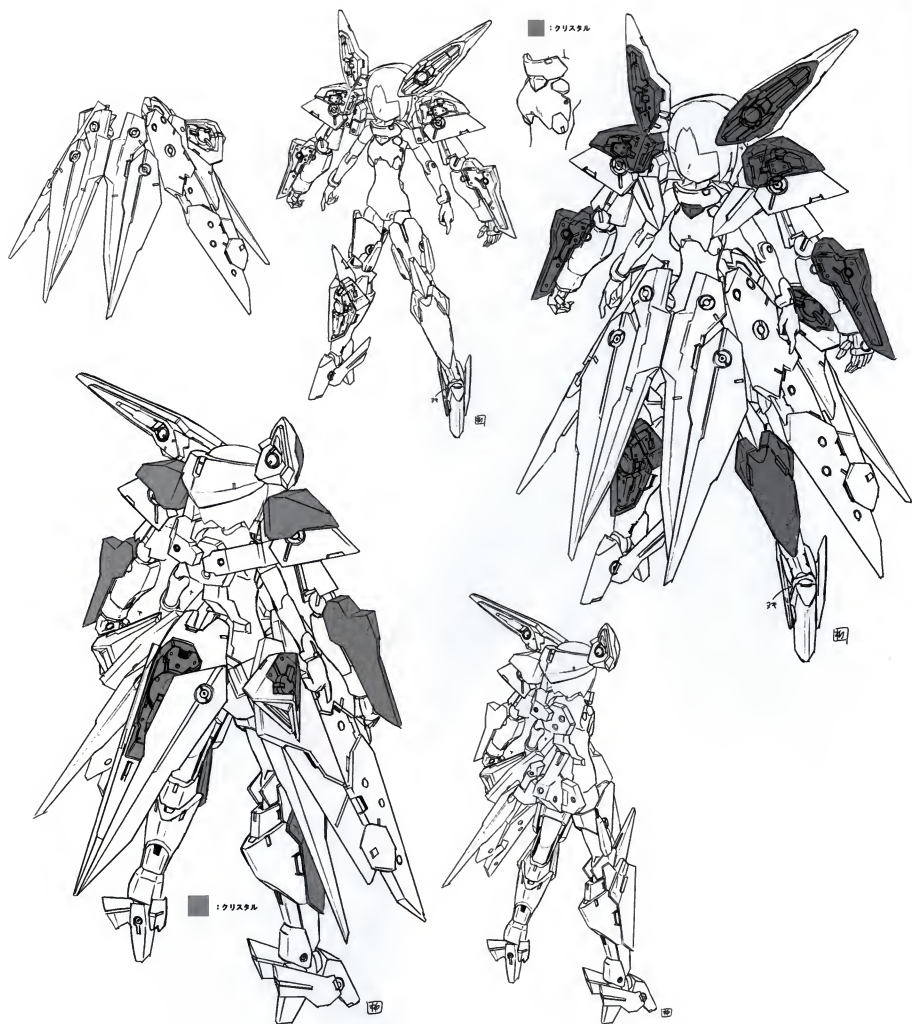


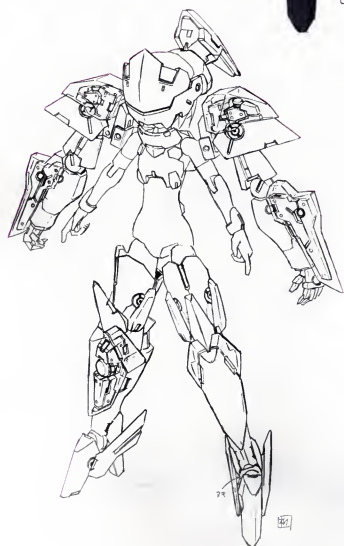
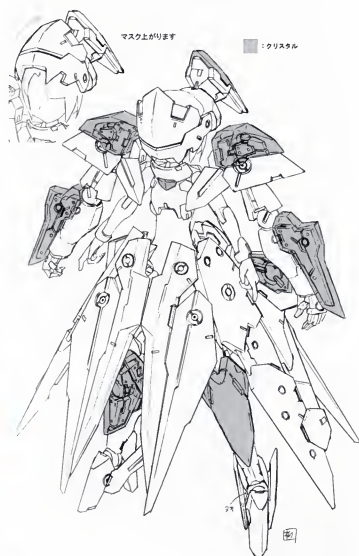
武装神姫 アルトレネ

原案は電撃ホビーマガジン誌上の企画「ボクらの武装神姫」で最優秀賞に選ばれた作品です。私が武装をブラッシュアップして、キャラクター部分を羽音たらく氏が担当。左のイラストは羽音氏のキャラクター設定に合わせて、私が描いた設定画です。スカートが翼にもなるというギミックを考えましたが、玩具としての再現が難しく、担当さんと原型会社へ出向いて検討しました。この辺りからクリアーパーツを使ってデザインに幅が出せるようになりました。

コンセプトデザイン：kem
 素体部分デザイン：羽音たらく
 メカニック部分デザイン：柳瀬敬之







武装神姫 アルトアイネス

アルトレーネの妹です。武装は頭部以外同じですが、専身が低い素体を使用します。アルトレーネのヘッドパーツは原案の形状そのままですが、こちらのヘルメットは私のデザインです。戦乙女型のイメージでデザインしました。

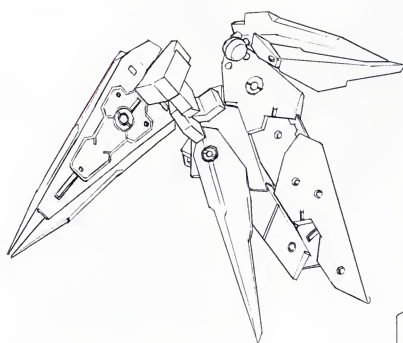
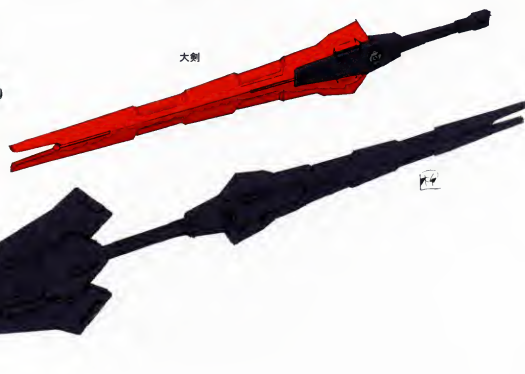
シールド



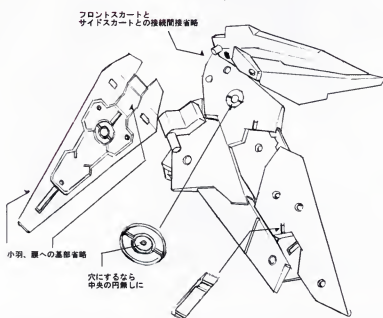
レイピア



大剣

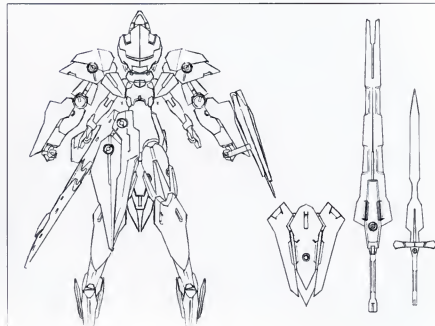
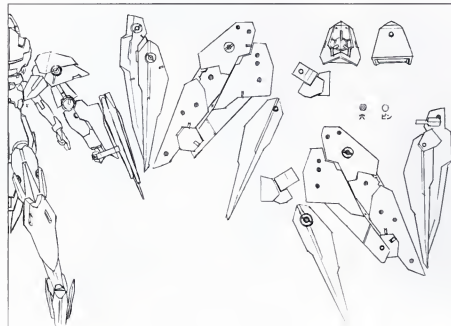


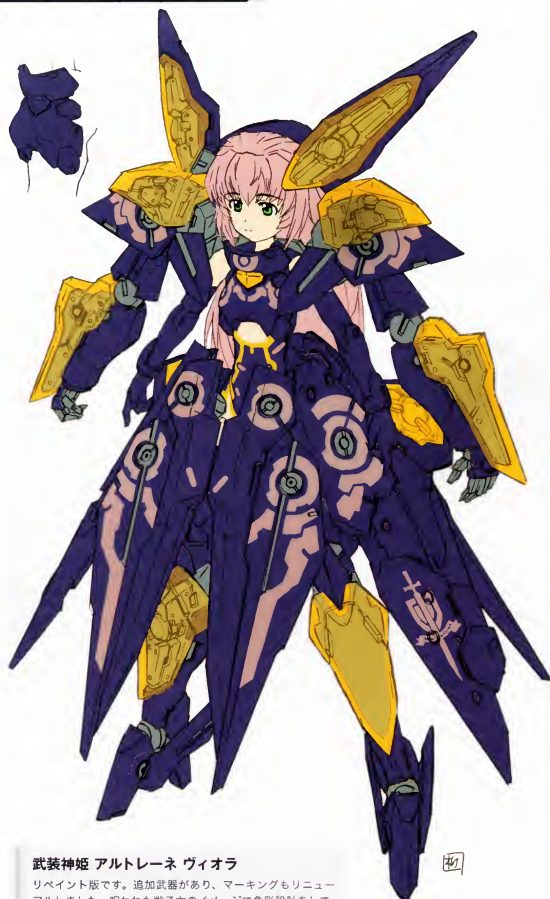
サイドスカートとリアスカートとの接続パーツ



フロントスカートとサイドスカートとの接続用接合部

小羽、腰への基部を軸
穴にするなら
中央の円筒上に





武装神姬 アルトレーネ ヴィオラ

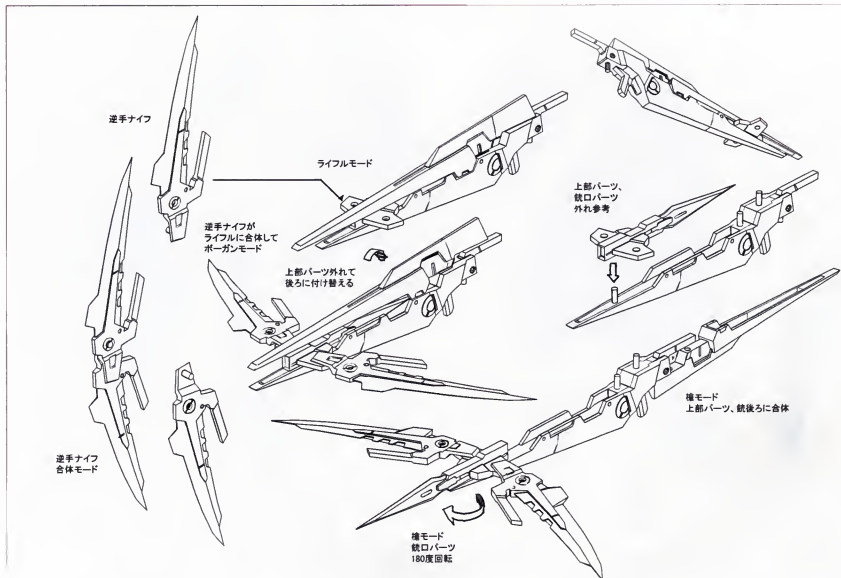
リベイント版です。追加武器があり、マーキングもリニューアルしました。呪われた戦乙女のイメージで色彩設計をして、呪詛を受けたようなマーキングをデザインしました。付属のライフルは、「アルトアイネス ローザ」付属のダガーと変形合体して、三叉の槍になります。

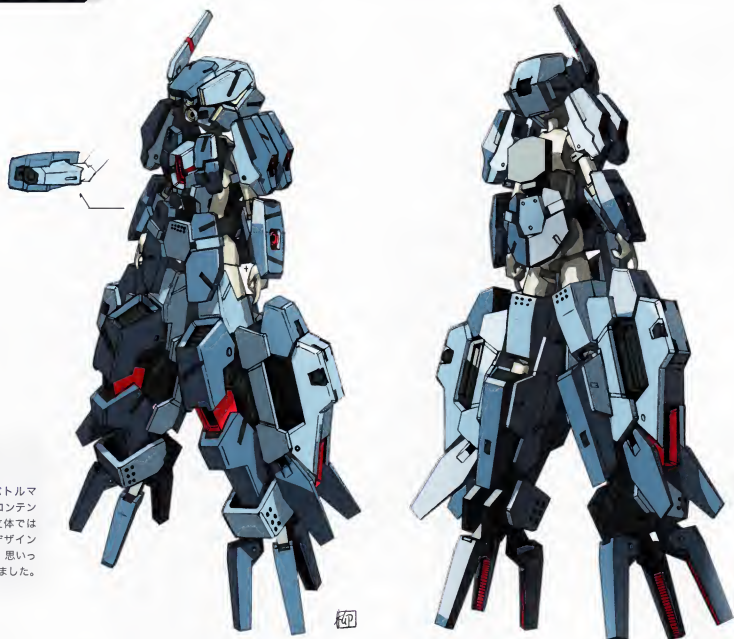




武装神姫 アルトアイネス ローザ

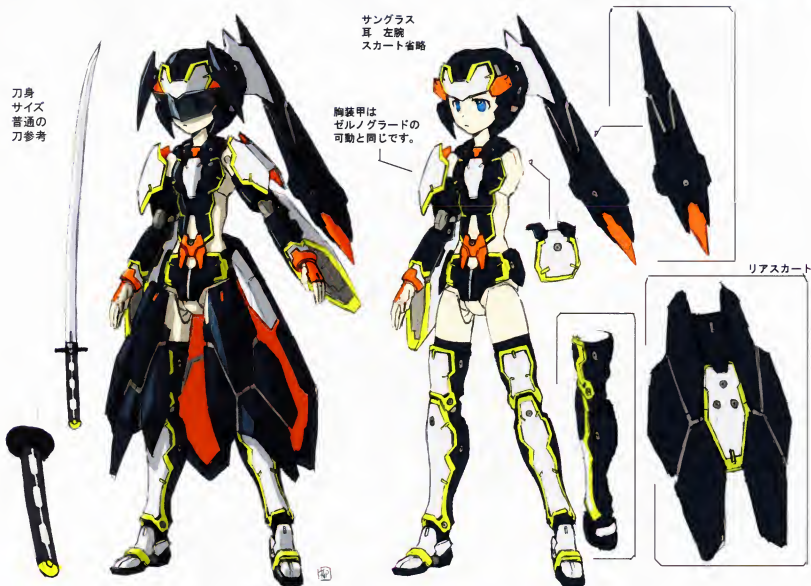
バラの呪いを受けたイメージです。わかりやすいのですが、新規マーキングデザインに苦労して、バラ感が強い、複雑すぎるなどで、何回も描き直しました。わかりやすいものもまた難しい、と実感。





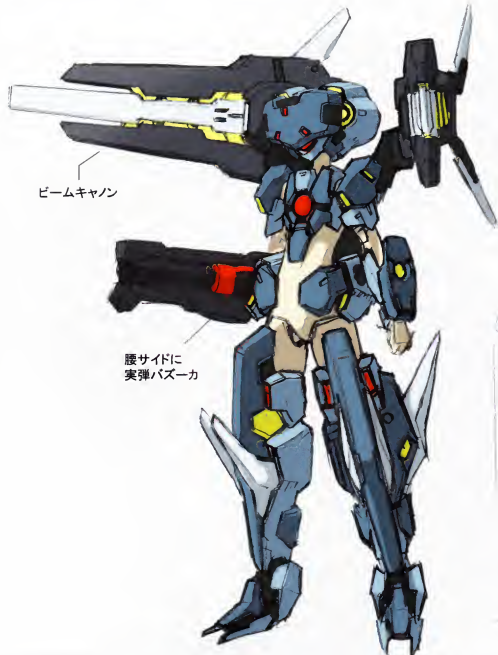
スタルクリーゲル 武装セット

PSP用ゲーム『武装神姫バトルマ
スターズ』のダウンロードコンテ
ンツです。ゲームなので、立体では
できなかった遊びのあるデザイン
ができて、楽しかったです。思いっ
きりロボット風味で仕上げました。



侍剣士武装セット

PSP用ゲーム『武装神姫バトルマ
スターズ Mk.2』のダウンロード
コンテンツ。ありそうでなかった武装セットです。

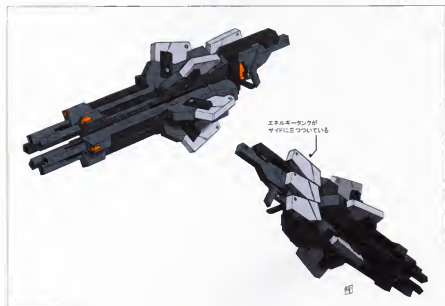
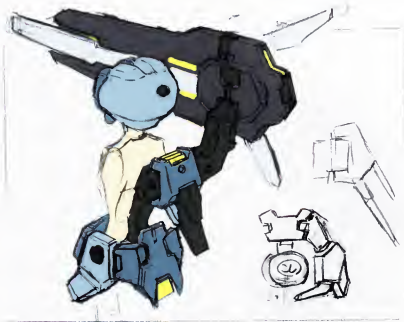


ビームキャンノン

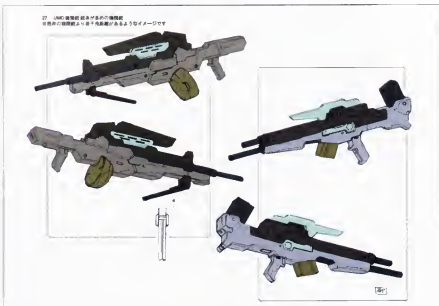
腰サイドに
実弾バズーカ

スタルクリーゲル妹型・シスターリーゲル 武装セット

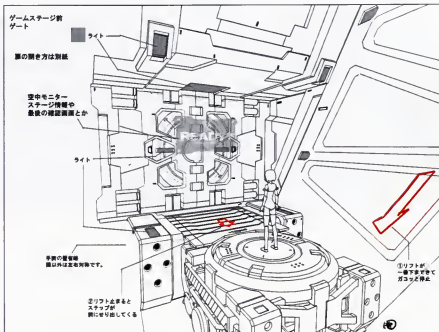
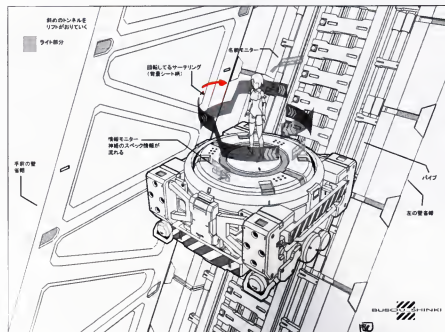
PSP用ゲーム『武装神姫バトルマスタース Mk2』のダウンロードコンテンツ。前作で好評だったスタルクリーゲルのバージョンアップ版を依頼されましたので、ちゃんと神姫っぽくしてみました。シスターリーゲルは元気で提案した名前だったのですが、採用いただきました(笑)。



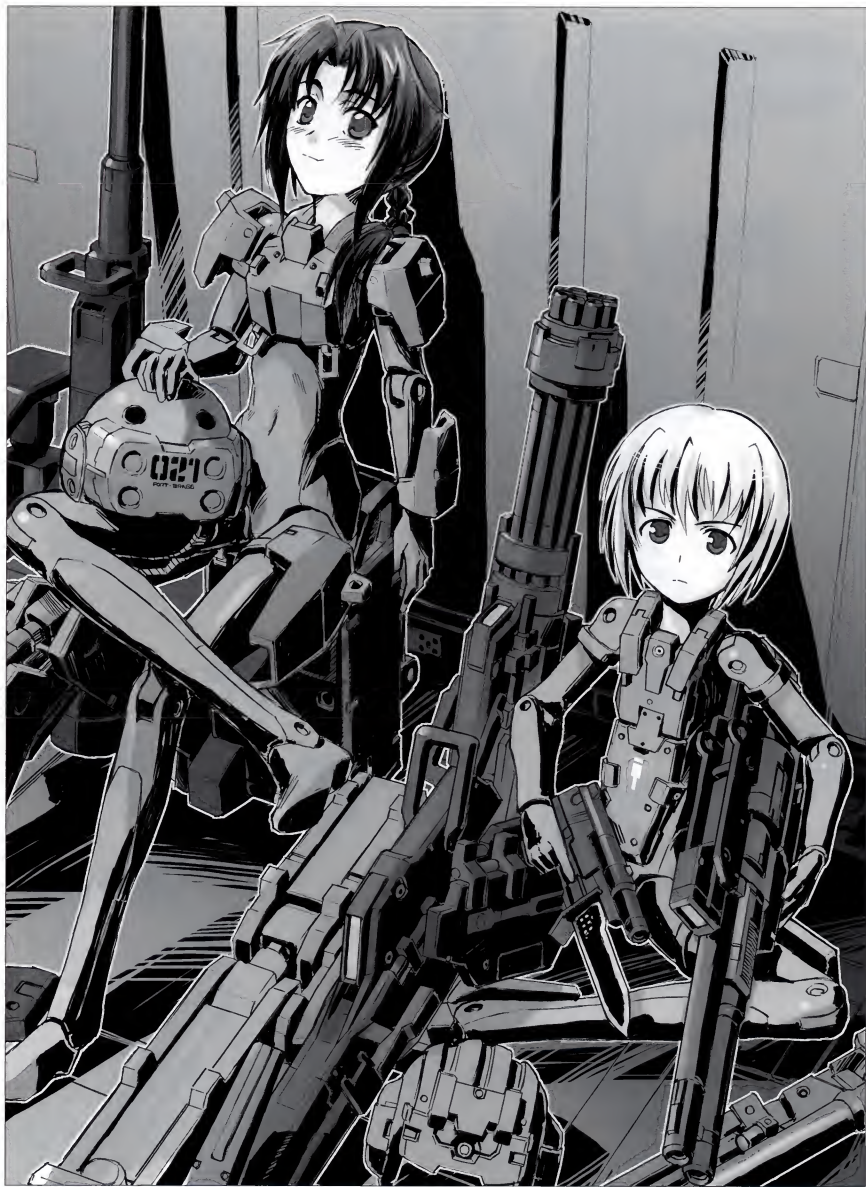
エスエルエーガン
サイドに収納されている



PSP 用ゲーム『武装神姫バトルマスタース』 武器デザイン



アニメ『武装神姫 Moon Angel』 OP 用美術設定



『電撃フィギュアナビ乙女組 04』掲載イラスト

武装神姫イラストコラム連載に、一度だけ描かせていただきました。
フォートブラッグとゼルノグラードの珍しい2ショットです。背にしてい
るのは、私が当時使用していたノートパソコンなのですが、わかりず
らいですね。

GENRE4

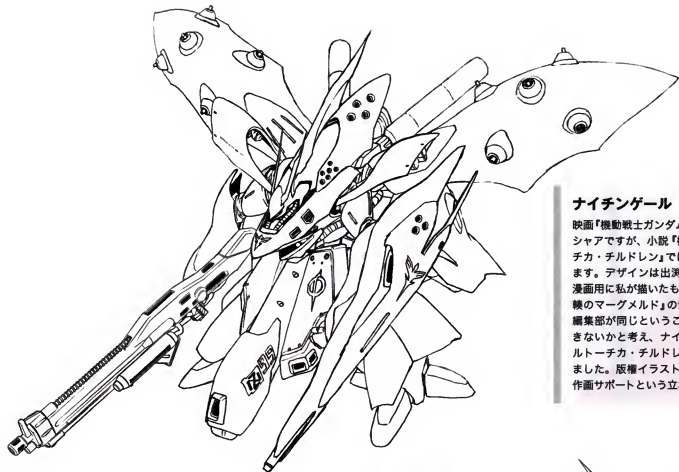
OTHER

漫画「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン」

月刊ガンダムエースで連載中のマンガ作品。富野由悠季監督による同名の小説を、さびしうるあき氏と柳瀬敬之氏の共作でコミック化。

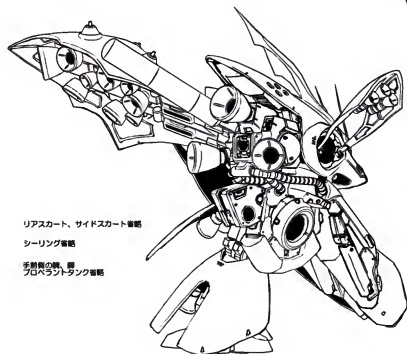
海軍ディテールアップイメージ
(コマごとに変わりますが…)





ナイチンゲール Nightingale

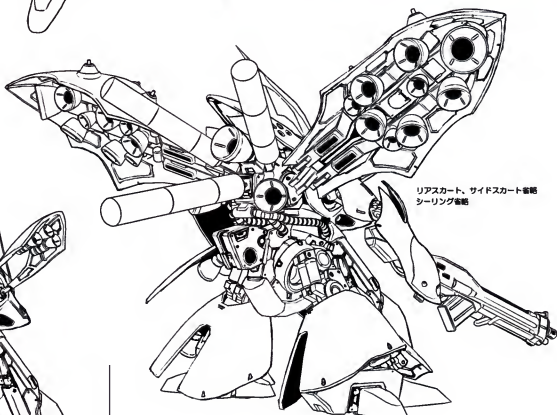
映画『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』ではサザビーに搭乗するシャアですが、小説『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン』では、この巨大MSナイチンゲールが登場します。デザインは出淵裕先生。こちらに掲載したデザイン画は漫画用に私が描いたものです。漫画家さびしうるあき氏とは『機動のマーグメルド』の時に、編集部との仲介でお会いしました。編集部が同じということで、ガンダムエースでも何か一緒にできないかと考え、ナイチンゲールの活躍が描きたいと思い、ベルトーチカ・チルドレンのコミカライズを提案させていただきました。版權イラストや参考3Dの作成、メカ下描きなど、メカ作画サポートという立場で関わらせていただいております。



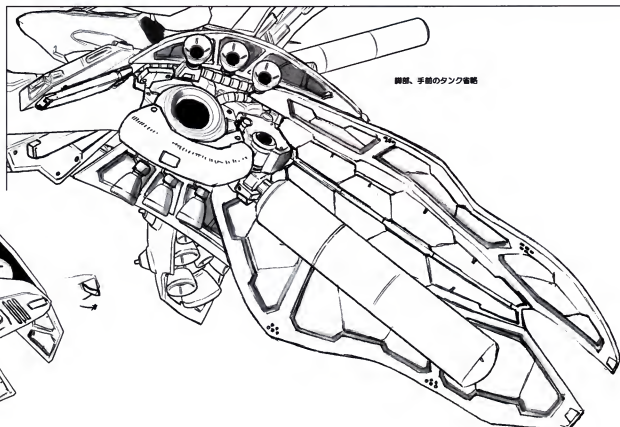
リアスカート、サイドスカート裏面

シーリング機軸

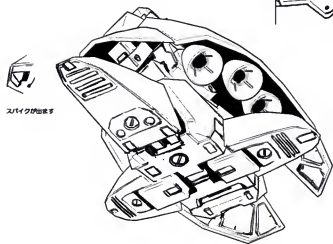
手関節の裏、脚プロペララック機軸



リアスカート、サイドスカート裏面
シーリング機軸



腕部、手関節のタンク機軸



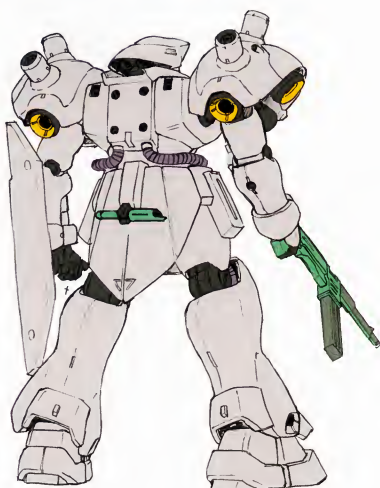
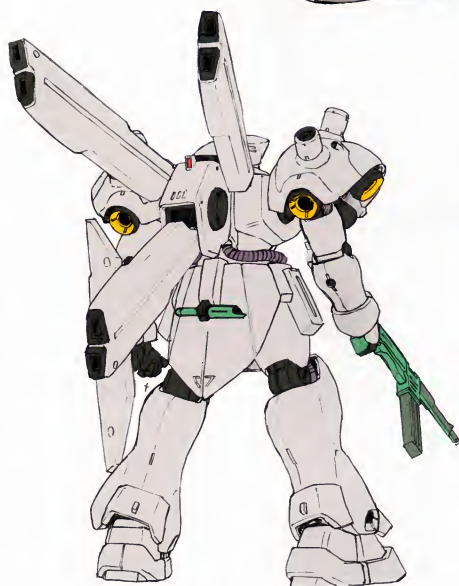
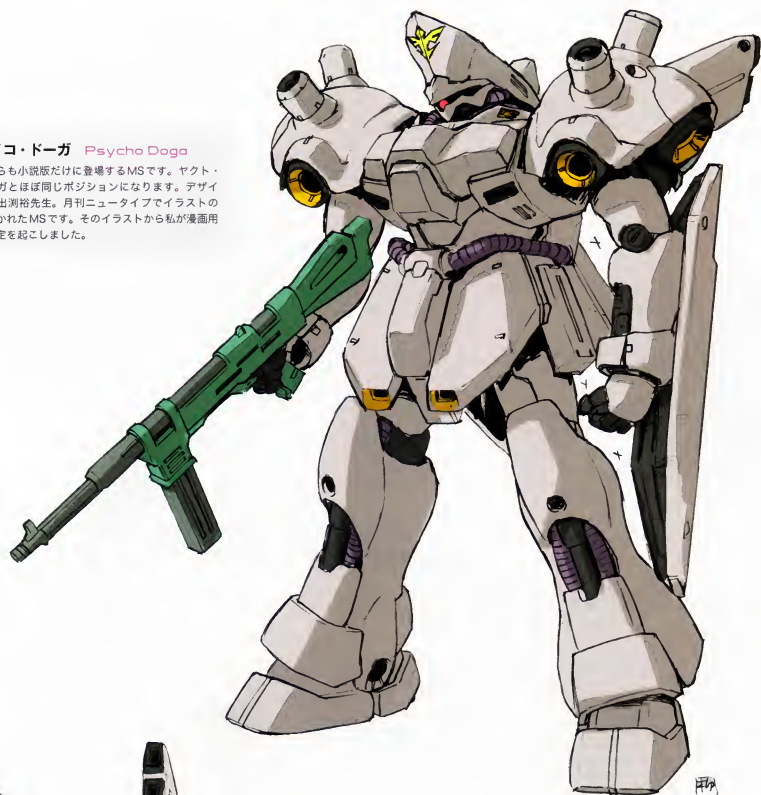
スパイク機軸等

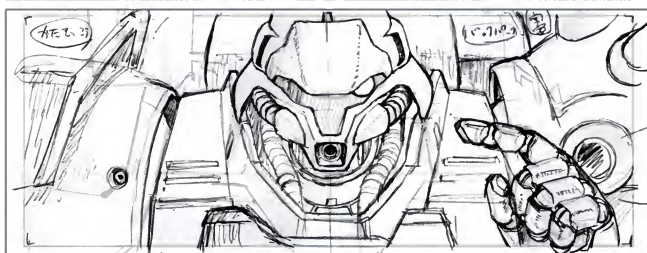
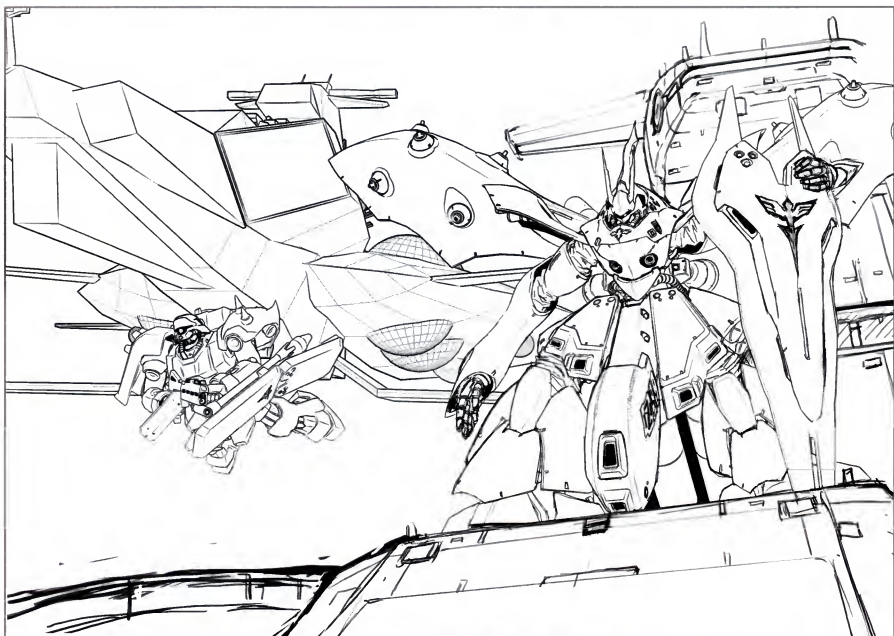


『月刊ガンダムエース 2014年8月号』表紙イラスト

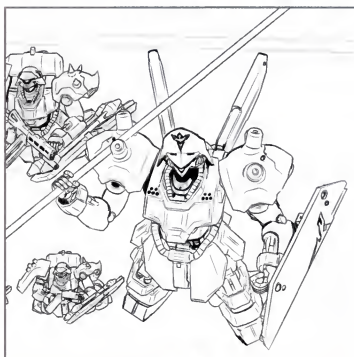
サイコ・ドーガ Psycho Doga

こちら小説版だけに登場するMSです。ヤクト・ドーガとほぼ同じポジションになります。デザインは出淵裕先生。月刊ニュータイプでイラストのみ描かれたMSです。そのイラストから私が漫画用に設定を起こしました。



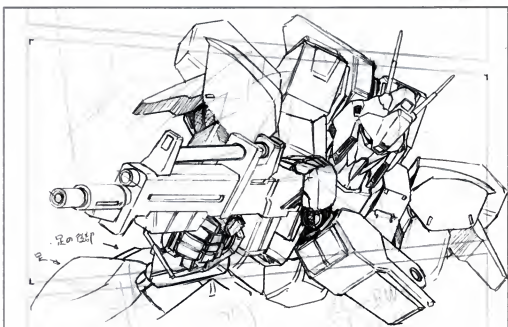


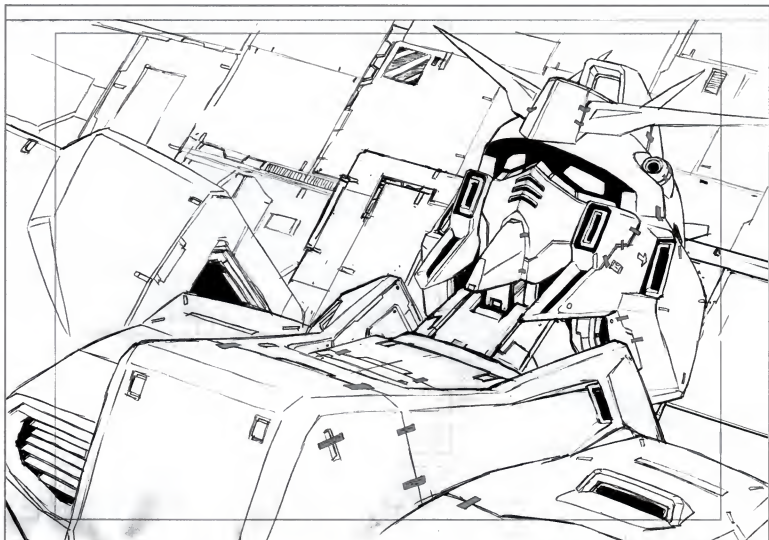
コンテ、ペン入れはさびしうるあき氏ですが、一部メカの下描きを担当しました。気に入っているカットの下描きをピックアップしました。



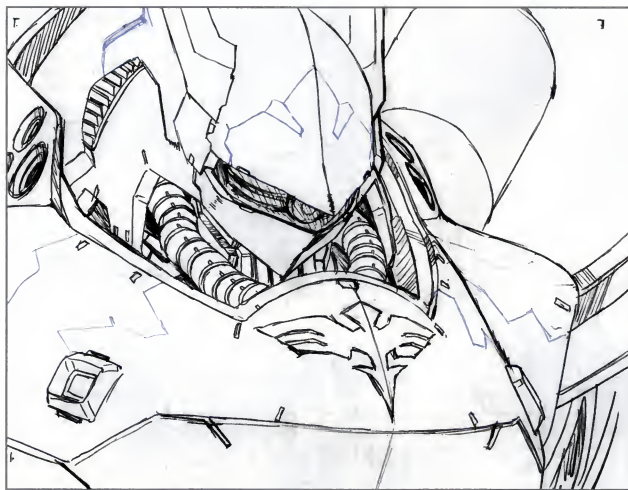
『月刊ガンダムエース 2014 年 8 月号』掲載分下書き

『月刊ガンダムエース 2014 年 9 月号』
掲載分下書き

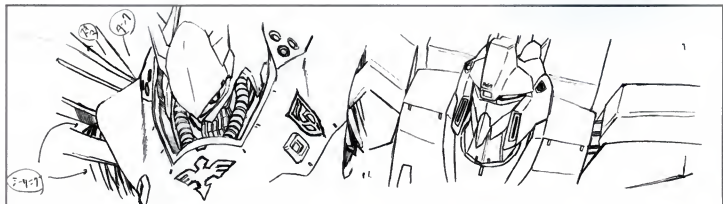




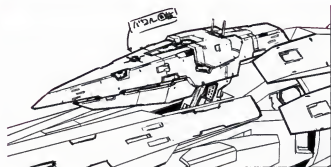
『月刊ガンダムエース 2014年8月号』掲載分下書き



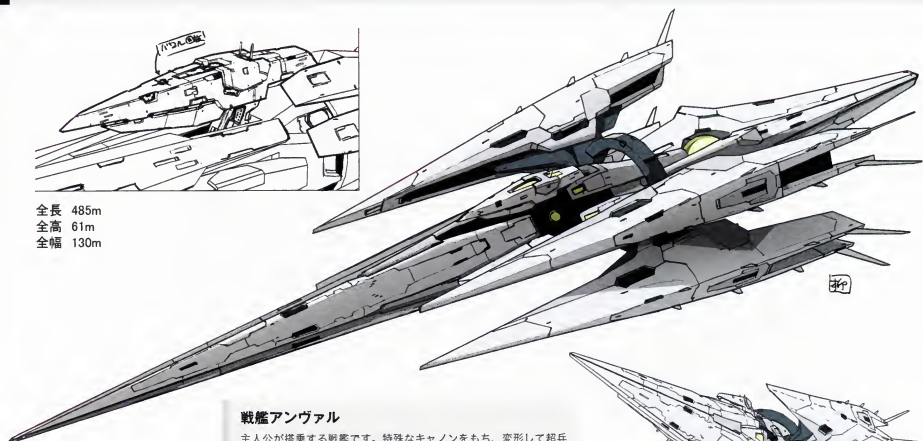
『月刊ガンダムエース 2014年9月号』掲載分下書き



『月刊ガンダムエース 2014年10月号』
掲載分下書き

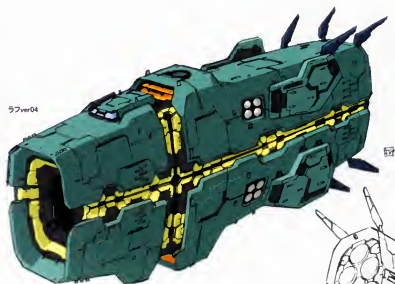
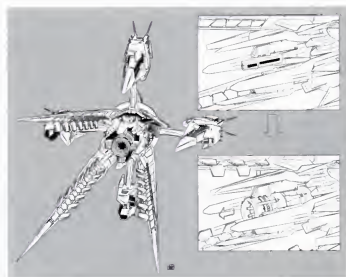
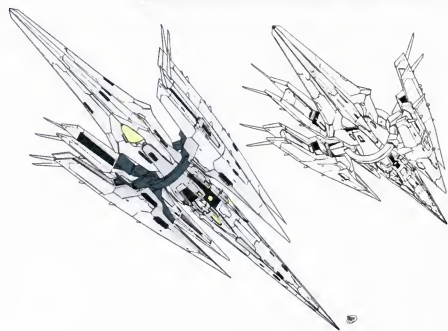
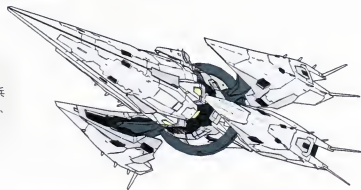


全長 485m
全高 61m
全幅 130m

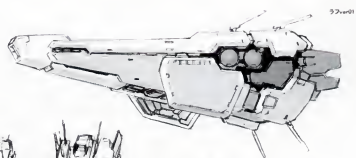


戦艦アン瓦尔

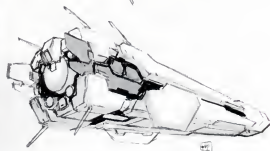
主人公が搭乗する戦艦です。特殊なキャノンをもち、変形して超兵器を打ち出します。この星の衣装イメージがインドに近かったので、インドの武器のようなシルエットを模索して提案しました。



ラフレ04



ラフレ01

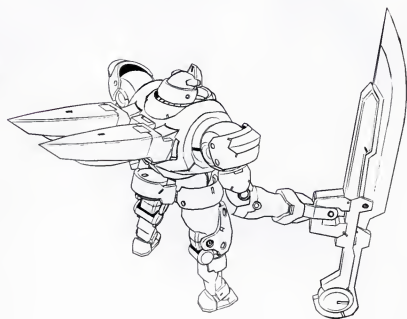
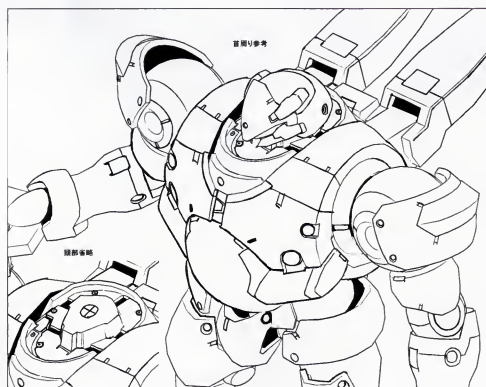
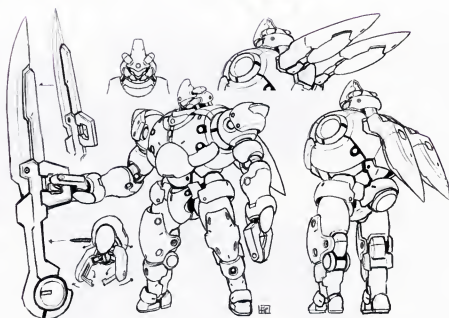
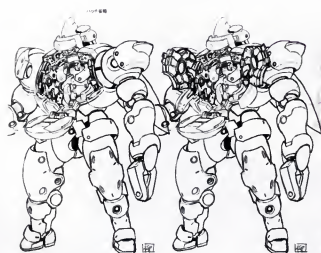


キーリス軍戦艦

敵の戦艦です。兵士の服が、ヨーロッパ貴族風だったので、味方よりはスッキリとしたシルエットにしました。

人型兵器

宇宙でも活動可能なバードスーツです。基本デザインはさびし氏が描かれていて、それをまとめたデザイン画です。軍艦などもデザインしましたが、いろいろのものを一緒にデザインしました。





マシントルーパー (Zeed-01)

当初はオリジナルのデザインという発注でしたが、のちにマシンガーにつながるということで、ボスロボットのモチーフで提案、OKをいただきました。量産型で一兵卒、一見地味ですが、オプションや部パーツ変更で徐々にヒロイックな機体になっていきます。



Zeed-01 + ホバーバイラルセプター

ホバーバイラルセプターはZeed-01の支援機です。飛行能力がないZeed-01を浮遊させ(高速では飛べません)、空中からの攻撃を可能とします。

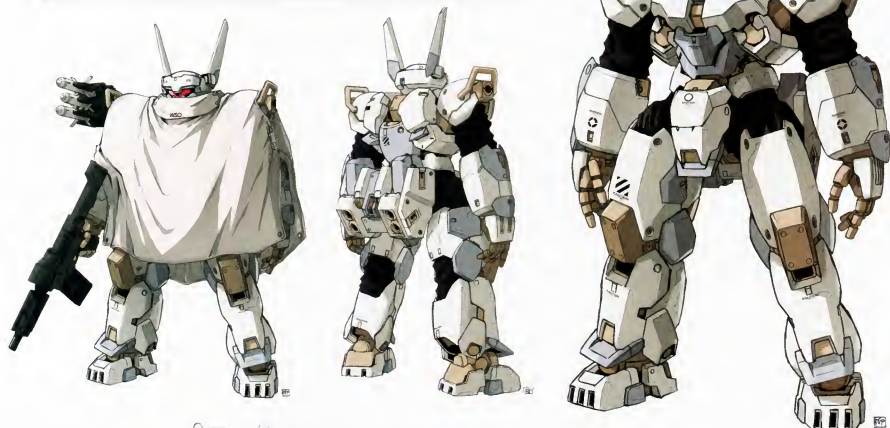


専用アサルトライフル

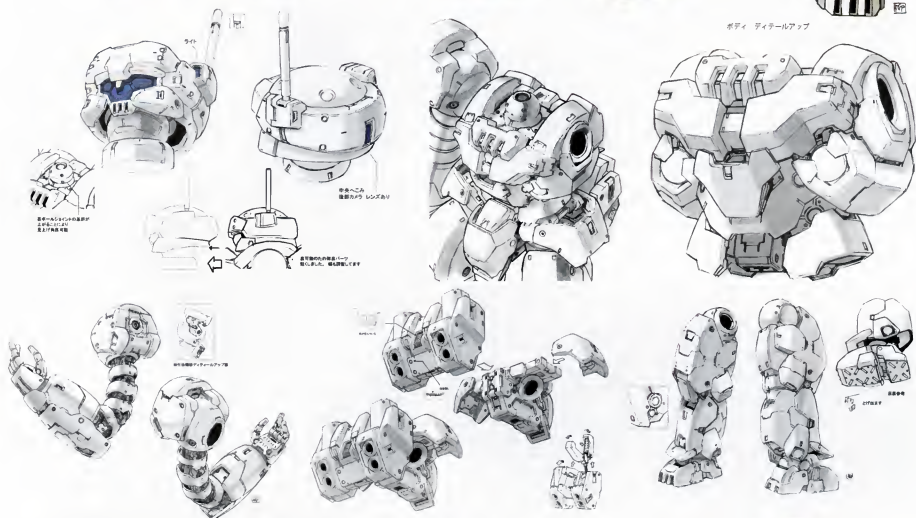
この世界か少し先の未来を舞台としているので、銃器類もあまり現実から離れないようにデザインしています。

マシントルーパー (Zeed-01 ヨーロッパ部隊仕様)

雪が多い地域で展開する機体です。デザインから「ゆきうさぎ」と名付けられました。ノーマル腕は関節が多く、寒さ対策のシーリングが大変なので、関節数を減らし、重さで雪に沈まないように、各所軽量化。カムフラージュのため、マントをつけています。



ボディ デイテールアップ



立体用にディテールアップした面稿です。原型師のランベージ 柳生圭氏、カッコよくつくってくれました。



ホバーバイラルセプター

マシンガンZと合体するバイラルイメージの小型戦闘機です。偵察任務が多いので、うつぶせで乗り込み、下のキャンビーから索敵します。



『月刊ガンダムエース 2004年3月号』ゲームMSV用イラスト
アムalgamガンダム（スーパーファミコン用ゲーム『機動武闘伝Gガンダム』より）



『週刊ガンダム・ファクトファイル 第32号』掲載イラスト
サイコ・ガンダム（『機動戦士Zガンダム』より）



『月刊ガンダムエース 2004年7月号』ゲームMSV用イラスト
ガンダムGダッシュ（Windows用ゲーム『GUNDAM TACTICS MOBILITY FLEET0079』より）



『ウェブ 1/24 ラビドリードッグ【月刊ホビージャパン誌上限定通販】
パッケージイラスト（『機甲隊長ボトムズ』より）



『月刊ガンダムエース 2009年2月号』ピンナップ用イラスト
 デグレイ（漫画『機動戦士ガンダム エコル・デュ・シエル』より）

Finish CG work 海老川康武



Takayuki Yanase

■プロフィール

1974年1月21日生。京都府出身。建築専門学校建築設備科卒業。建築設備の会社に入社するも、漫画家を目指し3カ月で退社。1年間アルバイトをして資金を貯め上京。東京で本屋のバイトをしながら、漫画雑誌に投稿。絵のアルバイトを探していたところ、スクウェア(現スクウェア・エニックス)のデザイナー募集に応募し、合格するも、絵の仕事ではなく、モーションデザイナーとして研修ルームに。一週間後、ドリームファクトリーへ移籍しモーションデザイナーとして『トバル2』(1997)などのプロジェクトに携わる。1999年、メカニックデザイナーを募集していたフロム・ソフトウェアへ入社したのを機に、メカニックデザイナーとしてのキャリアをスタート。2002年からフリー。

柳瀬敬之をひもとく15の質問

メカニックデザイナー 柳瀬敬之は、どのような経験を経て現在に至ったのか。そのルーツに迫るため、15の質問に答えていただいた。

—取材・文 河合宏之 写真 谷本夏(studio track72)

Q01 絵に目覚めたのはいつで、そのころはどんな子供でしたか。

一番古い記憶は、『タイムボカンシリーズ イタダキマン』の絵を、カレンダーの裏面いっぱいに描いていたことですね(笑)。「イタダキマン」は主人公が巨大化して戦う……という作品だったんですが、なぜか自分の中で「大きいものは大きく描く」というイメージがあって、とにかく大きい紙に描きたかったんです。アニメでいえば『SF西遊記スタージャンガー』も大好きでした。このころは、乗り込むものよりも変身ヒーローのほうが好きだったんでしょうね。

影響を受けた作品といえば、『ドラえもん』と『ドラえもん百科』の存在は大きかったですね。『ドラえもん百科』は倉倉陽二さんが描かれた『ドラえもん』の世界観を補足するような漫画でした。作中でドラえもんの造られた工場が出てくるんです。それは地上部分には公園にある小屋みたいな感じなんです。が、地下に巨大な工場が広がっているという設定で、とにかくビジュアルが大好きでしたね。『ドラえもん』ってメカ的要素が多かったじゃないですか? 『ドラえもん』のび太の恐竜もタイムパトロールが登場するシーンが大好きでしたし、『ドラえもん』のび太の宇宙開拓史なんてまさにSFでしたから。思い返してみると、『ドラえもん』の「メカとそれを取り巻く環境」が大好きだったんですよね。とにかくキャラクターではなく、メカばいものばっかり描いていたと思います。

Q02 メカデザイナーとしての今のご自身に強く影響を与えた作品は何ですか。

まず小学校3年生のときに読んだ『ブラレス3四郎』です。このころは、まだ『テレビマガジン』や『テレビランド』を読んでいたんですが、当時、九州のおじいちゃんの家にとりて遊びに行くときに、親に空港で漫画雑誌を買って帰って来ていたんです。でも、空港ではテレビランドとかは売ってなくて、なぜか『週刊少年チャンピオン』を買って帰って(笑)。そのときに掲載されていた『ブラレス3四郎』を読んで衝撃を受けましたね。絵もうまいし、世界観がとてもおもしろかった。

それと同時に放送された『銀河漂流バイファム』にもかなりハマりました。これは地域差によると思うんですけど、関西は『機動戦士ガンダム』よりも『銀河漂流バイファム』の再放送が多かったんですよ。夏休みに毎日放送していましたから(笑)。東京の同世代の人に話を聞くと、関東は何度もガンダムを再放送していたというじゃないですか。自分の中で、どこか「ガンダムブームに乗りきれなかった」という感覚があるのは、このころの影響だと思います。

『バイファム』の流れで『超力ロボ ガラット』も見て、こちらも相当好きでした。当時、『マイアニメ』の付録で『ガラット』の設定集がついていて、ワクワクしたのを覚えてますね(笑)。「かわいいロボットがかっこよくなる」という系統が大好きみたいで、永井豪



漫画『ブラレス3四郎』①
原作 中次郎/絵 津矢みのる
秋田書店/1983年発行
© J.Gyu / M.kamiya 1983



TVアニメーション『銀河漂流バイファム』1983～84年放送
© サンライズ



劇場公開アニメ『機動警察パトレイバー 劇場版』
1989年制作
※ジャケットはBlu-ray版(販売元:バンダイビジュアル)
© 1989 HEADGEAR / BANDAI VISUAL / TOHOKUSHINSHA

先生の『鉄軌土ムサシ』もそうですね。これはマスコットロボットがバラバラになって鎧になって、それを主人公が着て戦うという物語で、どこか『ガラッ』と共通性があるなと感じていました。

中学生になって衝撃を受けたのは『機動警察パトレイバー』と『ロードス島戦記』です。中学校1年生ぐらいのとき、親が仕事でパソコンを買ったんですが、その流れでパソコン雑誌の『コンプティーク』に手を出してしまって(笑)。そこで気付くわけですね、「『パトレイバー』のメカデザインと『ロードス島』の絵を描いている人は一緒だ!」と。人生で出淵裕さんを認識した瞬間でした。

同時進行でハマったのは『ファイブスター物語』です。自分にアニメ雑誌『ニュータイプ』のことを教えてくれた友達に、「ボックス(レーザジェットメーカーで同社が運営するショップ)に『キャラクターズ』を買いに行く!」というので、わけもわからずについていったんです。そこで『キャラクターズ』は、当時本屋では売っていなかった『ファイブスター物語』の設定集だと知って、これも衝撃でした。そこからボックスにも通って、最終的にはバイトまでしていました(笑)。余談ですがボックスのバイトで知り合ったのが、原型師の浅井真紀さんです。それからいまだにお付き合いさせてもらっているという(笑)。

この時代を振り返ってみると、とにかくロボット漫画が好きだったということです。アニメというより、「絵としての漫画の魅力」が好きだったんだと思います。ロボットアニメに強烈にハマったのは、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』からですね。それまでの『ガンダム』は自分たちより上の世代の作品という印象があって、『機動戦士ガンダム0083 ポケットの中の戦争』も変化球的ない話だったじゃないですか。そこにストレートにかっこいいと思える『0083』が来た! という感じで(笑)。当時

は『ジャイアントロボ』や『マクロスプラス』といった、今も語り継がれるような作品の連続でしたよね。そこから完全にどっぷり、ロボットアニメにハマりました。振り返れば小さいころから衝撃的な作品との出会いばかりで、ターニングポイントの連続だったと言えますね。

003 絵で食べていこうと思ったのはいつ頃ですか。

親が土木建築系だったので、専門学校も大阪の建築専門学校に行っただけです。卒業して設備関係の会社に就職したんですけど、「この業界は合わない……」と思って3カ月でやめてしまっ。仕事は好きだったんですが、スナックとかお酒の付き合いとか、体育会系のノリがちちょっと苦手でした。当時、どんなに忙しくても絵は描き続けていたんですが、心の逃げ場だったんでしょね。午前2時、3時ぐらまで絵を描いて、朝7時ぐらに出勤するという生活を繰り返していました。まあそのころの絵は完全に趣味という位置付けですね。

会社を辞めて、とあえず「オタク業界で食べていくしかない!」と思って、目指したのが漫画家です。「たった一度の人生、やりたいことをやってみよう!」と。ダメならもう一度勉強するから、一度挑戦させてほしいと親に頼み込んだ記憶があります。親としても、どこかこいつに建築業界は合わない! と思っていたんでしょね。絵の道に挑戦させてくれた親には、本当に感謝しています。

それからバイトで上京する資金を貯めて、投稿作品を描き、最初に持ち込んだのが当時大好きだった雑誌『月刊コミックNORA』(旧学習研究社)です。やっぱり描くならロボット漫画かファンタジー漫画という意識で、『週刊少年サンデー』や『週刊少年ジャンプ』じゃないかと(笑)。その後は、ひと足早く東京

に行った友人を頼って上京しました。その友人は本屋でバイトしていたんですが、『漫画家デビューすることになったから、バイトを引き継いでほしい。ついでにアシスタントもやってほしい』ということで、近くに住むようになったんです。そこから本屋でバイトをしながら、フリーでイラストの仕事をつつ、投稿作品を描くという生活でした。

本屋は休憩時間にもいろんな本を読めるので助かったんですが、働きのがら絵を描く時間を取ったほうがいいなと思って、スクウェア(現スクウェア・エニックス)のデザイナー募集に応募したんです。本当はデザイナーとして応募したんですが、なぜか「モーションデザイナーになってください」と言われて、3DCGソフトとパソコンを受け取って、研修ルームでひたすらモーションをつくる、ダメなら即クビという恐るべき虎の穴方式でした(笑)。

ラッキーだったのは、子会社のドリームファクトリーがちょうどゲーム『トバル2』の追い込み時期で、「だれでもいいから人手が欲しい!」ということで、移籍できたことです。同時期にモーションデザイナーの研修を受けた人は何人かいたんですが、自分はいくらもなかったんで、体を動かしつつ「こんな感じかな」とポーズをとってつくっていたんです。技術ではなく、体を動かしていたというが選ばれた理由だったみたいですね。

3DCGの技術を得るという意味では、ドリームファクトリーで働いたことは大きかったんですが、やっぱり絵を描きたかった。「ドリームファクトリーの社員になる」というお話がありつつも、当時はフリーのイラストでもそこそこ食えられるようになっていました。一方でフロム・ソフトウェアがデザイナーを募集していたのを見つけて、「ダメでもともとだけど応募してみるか!」という感じで、履歴書も送ってみましたが、まったく音沙汰がなかったんです。もうドリームファ



OVA アニメーション『ロードス島戦記』1989 年制作
© 水野良・グループSNE・角川書店・九社・TBS



劇場用アニメーション
『ファイブスター物語』1989 年制作
ORIGINAL STORY & ORIGINAL CHARACTERS COPYRIGHT
©1985・1986 MAMORU NAGANO, MOTION PICTURE
COPYRIGHT ©1988 KADOKAWA PICTURES, INC.



OVA アニメーション
『機動戦士ガンダム0083
STARDUST MEMORY』
1991 ~ 92 年発売
© 制作・サンライズ

クトリーをやめることも決めていたし、いよいよフリーだなと覚悟を決めましたね。

「まあ1週間ぐらい休むか」というつもりだったんですが、翌日の月曜日には出社と、あわただしい日程でした。「職業として絵を描く」という意味では、フロム・ソフトウェアへの入社がスタート地点だったと思います。

004 最初に仕事としてデザインを描いたのはいつですか。

フロム・ソフトウェアに入って、まずは『ARMORED CORE 2』用に武器を50個考えてほしいって言われて描いたことでしょうね。もともと『ARMORED CORE』シリーズはファンとして遊んでいて、フロム・ソフトウェアの募集にひかれたのもそこが理由でした。ゲームに自分が描いた武器が登場したときは感慨深かったですね。

あとはXboxで発売した『蒼 -MURAKUMO-』でしょうね。このタイトルは、企画からデザイン、世界観まで全部任せてもらったんです。当時、Xboxでハードの性能が一気に上がって「これならつやつやのバイクのような装甲も再現できる」と思って提案したことは印象深かったです。プロで手掛けた最初のオリジナルメカでしたね。

005 尊敬するメカデザイナーの方はどなたですか。

出淵裕さんです。メカもキャラクターも特撮もなんでも描ける方。特に『機動警察パトレイバー』のデザインですごいと思ったのは、「漫画で描きやすい」ということです。色にしてもモノクロで表現しやすいという部分にまで配慮されている。自分にとってメ

カデザイナーは「漫画を描ける人」というイメージが強く、永野護さんや中原れいさんといった方の影響も強く受けています。

006 ご自身の転機になったお仕事は何でしょうか。

『蒼 -MURAKUMO-』で1本オリジナルをつくったので、そろそろフリーになろうと思っていたんです。フロム・ソフトウェアでもデザイナーを続けることはできたと思うんですが、『ARMORED CORE』以上の体験はできないかもしれないと感じて、いいタイミングでした。

幸いにも『フロントミッション』のメカデザインをやっていた松本秀幸さんからフリーでゲームの仕事を紹介していただいたり、『月刊ガンダムエース』でイラストを描かせていただいたりして、なんとか食いつなぐことはできました。

「できれば『ガンダムエース』でも漫画を描きたい」と思っていたんですが、「メカはいいけどキャラクターはちょっと……」という感じで、なかなか実現しなくて。そこで美樹本晴彦先生のメカアシスタントをさせていただくことになったときに、美樹本先生が「デザイナーなら出淵君を紹介しようか?」と言ってくださって。もうただただ驚くばかりで、死ぬほど緊張しましたね(笑)。当時、渋谷の喫茶店で、美樹本先生と出淵さんにお会いしたことを今でも覚えています。この出会いがなければ、今の自分はありません。おふたりにはただただ感謝の気持ちでいっぱいです。

メカデザイナーになってからの転機は、『交響詩篇エウレカセブン』です。コヤマシゲトさん、武井慎吾さん、そして出淵さん、宮武一貴さん、河森正治さんと、そうそうたるデザイナー陣が関わられた作品です。現在は一年間ビッグタイトルに携わることなんてそうそうありませんから、本当に貴重な体験

でした。メカデザイナー打ち合わせは主要な方が集まって行われたので、すごくコアな作業でしたね(笑)。その場でアドバイスももらえて、自分にとってすばらしい現場でした。本当にメカデザイナーはいい先輩たちばかりで、最高のコミュニティだと思いますよ。

007 メカデザインの道具についてのこだわりはありますか。

僕はデザインに3DCGソフトを使うことが多いのですが、理由は単純で、デッサン力がないからです。3Dをガイドにして、デッサンで悩む時間を短縮しています。ただデザインが固くなるはそれとおりなので、最初は手描きでアイデア出しをすべきでしょうね。

もともと絵はうまくないんです。漫画を描いていたときは、人はダメ、メカはまだマシというレベルだったので、メカを効率よくうまく描くためにはどうすればいいかと考えて、3DCGを導入しました。最初に使い始めたのは「六角大王」ですが、1万円もしないものでしたので、それで時間を短縮できるなら使うべきだろうと思ったんです。松本秀幸さんも同じようなことをされていて、「やっぱりこれしかない!」と。

ほかにも、道具に関しては、ソフトにしても何にしても、新しいものが出たらすぐ買っています。ペンタブもいろいろ買って、何度も失敗して。最終的には3ds MaxとPhotoshop、お気に入りのシャープペンに落ち着きました。シャープペンについては、普通0.3mmのものって重たいんですけど、唯一すごい軽いのがあって、店に行くたびに買い占めていたんです。最終的にはメーカーに直接通販を頼んで、100本単位でまとめて買いを(笑)。よほどの技術革新がない限り、この体制は変わらないと思います。

008 デザインに使っているパソコンはどんなものですか?

パソコンはなんてことないWindowsマシンです。ただ、3DCGソフトを使いますから、それなりにハイスペックな機種で、まったく同じ仕様のを2台用意して、いつ壊れても数分後に同じ環境で仕事ができるようにしています。パソコンは、それこそシャープペンの芯が折れるのと同じぐらいの感覚で使っています。



TVアニメーション
『交響詩篇エウレカセブン』
2005年制作
© 2005 BONES / Project EUREKA



映画『バックドラフト』
1991年制作
発売 NBCユニバーサル・エンターテイメント
※写真はBlu-ray版 (1,886円+税)
©1991 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND
IMAGINE FILMS ENTERTAINMENT, INC. ALL
RIGHTS RESERVED.



映画『ジュラシック・パーク』
1993年制作
発売 パラマウント ジャパン
※写真はBlu-ray版 (2,381円+税)
©1995 Rosco Film, GmbH & Bad
Hat Harry Productions, Inc. All Rights
Reserved. TM, ® & Copyright ©2013
by Paramount Pictures. All Rights
Reserved.



映画『フェイス/オフ』
1997年制作
発売 ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン
※写真はBlu-ray版 (2,380円+税)
©2015 Buena Vista Home Entertainment, Inc. and
Paramount Pictures

ただ、アナログで描くこともありまし、3DCGソフトを使う必要ない場合は、パソコン上でそのまま描くこともあります。

009 柳瀬さんがデザインを仕上げるまでの工程を教えてください。

まずアイデアラフをいっぱい描いて、そこからある程度、線画のラインを決めます。そこでチェックしてもらい、OKが出たら3Dで簡単なモデルを組んで、それを下描きにシャープペンでデザインをきれいに描きます。それをPhotoshopに取り込んで、文字や色を付けて終わりです。モノによっては3DCGでレンダリングしたものに、Photoshopでちょっと線を描き足すっていうケースもあります。ゲームでは3Dモデルがつくれる程度のラフがあればいいですっていう場合もありますし、ラフからそのままクリーンアップして渡す場合もありますし、デザインによって工程は変わってきますね。

010 メカデザインだけでなくイラストや漫画も手がけていますが、仕事の楽しさは違いますか。

正直、イラストの仕事はどんどん苦手になっていますね。やっぱりイラストの仕事って、デザインしているときと違った緊張感がありますからね。自分よりうまい方がいるので、その人にお任せすればいいっていう気持ちですがどこか働いてしまうんですよね。

011 ご自身が思う、ご自身がデザインしたメカに共通する特徴はありますか。

自分では工業的なところだと思っています。

す。流線型のデザインを描いても、どこか重機の流れは入ってしまうんです。もともと重機は好きですけど、親が土木関係の仕事をしてきたことも、どこかに影響しているんじゃないかな。

012 気分転換の方法を教えてください。

本ですね。中でも小説が好きです。特に森博嗣さんの小説は、どんなに忙しいときでも時間をつくって読みます。風呂に入りながらとか、朝食の時間に読むとか、ちょっとした時間で読み進められるのがいいですね。漫画や映画も好きなんですが、ビジュアルがあるところ仕事を意識してしまうので。仕事抜きの息抜きといえば、小説になります。

013 思い出に残っている映画トップ3を教えてください。

まず『バックドラフト』。いまだにサントラを聞いてテンションが上がるぐらいです。物語の展開も衝撃的ですし、音楽もいいし、映像もよかったです。あとは『ジュラシック・パーク』、『フェイス/オフ』です。『ジュラシック・パーク』は本当にびっくりしましたし、『フェイス/オフ』はエンターテインメントとして、とてもよくできていました。最後は本当に泣けます。この3本は何度も見ました。あとは『ジョー・シヤンクの空に』もおすすです。

014 今後の目標などを教えてください。

もっといろんな仕事をしたいですね。他のデザイナーさんよりは変わった仕事もいっぱいしていると思いますが、もっといろんな

ことを体験したいです。あとはオリジナルロボット漫画を描きたいですね。それは自分の原点ですから。もちろん、デザインの仕事を減らしたいわけではありせんので、ひっそりと進めようと思います(笑)。漫画は一番心残りで、目指していたけど到達できなかった夢ですからね。

015 メカデザイナーを目指している人にメッセージをお願いします。

「どうすればメカデザイナーになりますか？」と聞かれることもあるんですが、自分がそもそもメカデザイナーになるなんて考えもしなかったですからね。参考になるかはわかりませんが、とりあえず「ゲーム会社入るといいですよ」と答えるようにしています。会社によって違うと思いますが、いろんなものを描く機会があると思います。それに、会社員の経験はフリーになってからも生かされています。僕の場合、当時フロム・ソフトウェアはメカデザイナーを募集している稀なゲーム会社でした。その点はラッキーでしたね。

デザイナーとして仕事を始めたときに痛感したのは「なんでも描けなきゃダメだ」ということです。美術、コップ、スプーン、コーヒーカップ……。とにかくあらゆるものが描けないとダメです。最初からロボットだけで成立しているデザイナーさんなんていないんですよ。ある意味、その世界すべてを自分で構築できないと。デザインワークスとして、自分で世界全部を描けるのが理想ですよ。

TIMELINE — 柳瀬敬之年表

[柳瀬敬之年表]			[世間の動き]
1974	1月	京都に生まれる	TVアニメーション「宇宙戦艦ヤマト」第1作放送開始
1994	4月	専門学校で建築設備科卒業	ゲーム機「PlayStation」発売
	7月	大阪の設備会社入社、漫画の投稿を始める	関西国際空港開港
1995	8月	東京上京。綾瀬駅前の本屋でアルバイト。	TVアニメーション「新世紀エヴァンゲリオン」放送
1996		アルバイトと漫画描きに明け暮れる	PlayStation 用ゲーム「バイオハザード」発売
1997		スクウェア研修ルームにモーションデザイナーとして入社。その一週間後、ドリームファクトリーに移籍	PlayStation 用ゲーム「ファイナルファンタジーVII」発売
	4月	PlayStation 用ゲーム「トバル2」 モーションデザイン	消費税率が3%から5%に引き上げ
1998	2月	アーケード用ゲーム「エアガイツ」 モーションデザイン	アップル、初代「iMac」発売
1999	12月	PlayStation2 用ゲーム「バウンサー」 ムービーモーションデザイン メカニックデザイナーとしてフロム・ソフトウェアに入社	ソニーのペットロボット「AIBO (アイボ)」発売 小説「ハーリー・ボッターと賢者の石」ほか発売
2000	8月	PlayStation2 用ゲーム「ARMORED CORE 2」 メカニックデザイン	ゲーム機「PlayStation2」発売
	12月	PlayStation2 用ゲーム「バウンサー」 ムービーモーションデザイン	2000円札発行
2001	4月	PlayStation2 用ゲーム「ARMORED CORE2 ANOTHER AGE」 メカニックデザイン	アニメーション映画「千と千尋の神隠し」公開
2002		フロム・ソフトウェア退社、フリーとして活動開始	欧州単一通貨「ユーロ」が流通開始
	8月	PlayStation2 用ゲーム「ギガンティック ドライブ」 OP ムービー絵コンテ。フリーとしての初仕事	
2003	10月	Xbox 用ゲーム「墓 -MURAKUMO-」 メインメカニックデザイン 雑誌「CGWORLD」9月号・12月号連載「モデリングコンプリート」 オリジナルメカデザイン	地上デジタル放送開始
2004	6月	PlayStation2 用ゲーム「ゼノサーガ エピソードII【悪魔の彼岸】」 背景デザイン 雑誌「月刊ガンダムエース」3月号・7月号連載「GAME'S MSV」 イラスト掲載 雑誌「CGWORLD」7月号・9月号・11月号連載「モデリングコンプリート」 オリジナルメカデザイン	一万円札（福沢諭吉）、五千円札（樋口一葉）、千円札（野口英世）の新札発行
	12月	雑誌「月刊ガンダムエース」連載漫画「機動新世紀ガンダムX〜UNDER THE MOONLIGHT〜」 デザイン協力	
2005		雑誌「月刊ガンダムエース」2月号連載「GAME'S MSV」 イラスト掲載	野口聡一宇宙飛行士搭乗のスペースシャトル「ディスカバリー」が打ち上げ成功
	3月	コミックス「Gの影忍」復刻版 表紙イラスト	TVアニメーション「ドラえもん」声優が一斉交代
	4月	TVアニメーション「交響詩篇エウレカセブン」全50話 デザインワークス PlayStation2 用ゲーム「機動戦士ガンダム 一年戦争」 OP ムービー レイアウト	
	5月	OVA「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION」全3話 DVD1巻パッケージイラスト・店頭用ポスター 雑誌「ガンダム・ファクトファイル」第32号・第40号 イラスト掲載	
	7月	ムック「電撃スバロボ! スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION」Vol.1・Vol.2 イラスト掲載	
	8月	コミックス「機動戦士ガンダム MS IGLOO 603 (1)」 メカニックデザイン	
	9月	ゲームボーイアドバンス用ゲーム「スーパーロボット大戦」 メカニックデザイン	
2006	2月	TVアニメーション「Ergo Proxy」全23話 デザインワークス、DVD インナーイラスト (6巻)	TVアニメーション「涼宮ハルヒの憂鬱」放送
	4月	TVアニメーション「ゼーガペイン」 デザインワークス OVA「機動戦士ガンダム MS IGLOO 黙示録 0079」第三話 メカニックデザイン コミックス「機動戦士ガンダム MS IGLOO 603 (2)」 イラスト掲載	ゲーム機「PlayStation3」発売
	5月	PlayStation2 用ゲーム「エウレカセブン NEW VISION」 マップデザイン	
	7月	ムック「電撃スバロボ! Vol.4 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION」Vol.4・Vol.5 イラスト掲載	
	10月	OVA「幕末機関説 異聞はにほへど」 小道具デザイン	
2007	2月	アクションフィギュア「鉄腕アトム EX ウェポンセット フォトブラッグ」 キャラクター&メカニックデザイン	郵政民営化
	3月	ニンテンドーDS 用ゲーム「スーパーロボット大戦 W」 メカデザイン、カットイン原画	アップル、初代「iPhone」発売
	4月	TVアニメーション「地球へ〜」全24話 メカニックデザイン TVアニメーション「DARKER THAN BLACK -黒の契約者-」全26話 デザインワークス	
	5月	書籍「機動戦士ガンダム MS IGLOO 完全設定資料集」 3DCG 制作用原画	
	6月	PlayStation2 用ゲーム「スーパーロボット大戦 OG ORIGINAL GENERATIONS」 カットイン原画	
	9月	PlayStation2 用ゲーム「Another Century's Episode3 THE FINAL」 メカニックデザイン プラモデル「ガンダム00 FG02 1/144 GN-002 ガンダムデュナメス」など3種 パッケージイラスト	
	10月	TVアニメーション「機動戦士ガンダム00 (ザブルン)」全25話 メカニックデザイン、デザインワークス 書籍「Another Century's Episode 3 THE FINAL パーフェクトガイド」 表紙イラスト	
	12月	ガンダム00 外伝「機動戦士ガンダム00V」 メカニックデザイン	
	12月	ガンダム00 外伝「機動戦士ガンダム00F」 メカニックデザイン ガンダム00 外伝「機動戦士ガンダム00P」 メカニックデザイン	

2008	4月	アクションフィギュア『武装神姫 EX ウェポンセット Plus ゼルノグラード』 キャラクター&メカニックデザイン 小説『機動戦士ガンダム 00』全3巻 カラー口絵、挿絵など	次世代 DVD 規格が Blu-ray に一本化 SNS「Twitter」「Facebook」の日本語版が利用可能に
	6月	PlayStation3 用ゲーム『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』 メカ背景サポートなど	
	10月	TV アニメーション『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン』全25話 メカニックデザイン、デザインワークス ムック『機動戦士ガンダム OOP Vol.2』表紙イラスト (メカ部分のみ)	
2009	3月	小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン』全4巻 カラー口絵、挿絵など 機動戦士ガンダム 00 公式ホームページ内「G-ROOMS」イラスト掲載	裁判員制度スタート LED 照明の普及開始
	10月	TV アニメーション『DARKER THAN BLACK-流星の双子-』全12話 デザイン協力 プラモデル『フレームアームズ』メカニックデザイン プラモデル『1/100 No.18 GN-006 ケルディムガンダム デザイナーズカラーバージョン』など3種 パッケージ原画 (ワーキングデザイン・特設は表紙(川原真由)) 書画『DARKER THAN BLACK-黒の契約者-』オフィシャルファンブック トークショーエクスプローション調査報告』イラスト掲載	
	12月	PSP 用ゲーム『グライアスパースト』メカニックデザイン	
2010	2月	ガンダム 00 外伝『機動戦士ガンダム OON』メカニックデザイン	小惑星探査機「はやぶさ」地球へ帰還 映画『アバター』上映、3D 映画ブームに
	3月	小説『機動戦士ガンダム OOP』上下巻 表紙イラスト一部 機動戦士ガンダム 00 公式ホームページ内「G-ROOMS」イラスト掲載	
	5月	劇場用アニメーション『劇場版 ブレイクブレイド』全6巻 メカニックデザイン、パンフレットイラスト原画 アクションフィギュア『武装神姫 アルトアイネス』『武装神姫 アルトアイネス』 キャラクター&メカニックデザイン	
	6月	トレーディングカード『6のベクトレカ 〜電撃文庫編〜 アクセル・ワールド「もっと先へ……」(加護)』 したくはないか、少年』イラスト	
	7月	PlayStation2 用ゲーム『スカーレットライダーゼクス』メカニックデザイン PSP 用ゲーム『武装神姫バトルマスターズ』メカニックデザイン、マップデザイン	
	9月	劇場用アニメーション『劇場版 機動戦士ガンダム 00-A waking of the Trailblazer』 メカニックデザイン、デザインワークス	
	10月	TV アニメーション『STAR DRIVER 輝きのタクト』全25話 インダストリアルデザイン	
	11月	プラモデル『M.S.G ウェポンユニット』メカニックデザイン	
	12月	アーケード用ゲーム『グライアスパースト アナザークロニクル』メカニックデザイン	
2011	3月	コミックス『機動戦士ガンダム エコル・デュ・シエル (12)』デザイン協力	地上波アナログ放送終了 TV アニメーション『魔法少女まどか★マギカ』放送 SNS「LINE」サービス開始 TV ドラマ『家政婦のミタ』放送
	4月	TV アニメーション『ファイアボール チャーミング』全13話 キャラクターデザイン、メカニックデザイン TV アニメーション『デッドマン・ワンダーランド』全12話 メカニックデザイン	
	9月	PSP 用ゲーム『武装神姫バトルマスターズ Mk.2』メカニックデザイン、マップデザイン 配信アニメーション『武装神姫 Moon Angel』全10話 デザインワークス	
	10月	TV アニメーション『UN-GO』全11話 プロダクションデザイン アクションフィギュア『武装神姫 フォートブラッグ ダスク』『武装神姫 ゼルノグラード ベリク』 キャラクター&メカニックデザイン	
	11月	劇場用アニメーション『UN-GO episode:0 因果論』プロダクションデザイン	
	12月	アーケード用ゲーム『スティールクロニクル』メカニックデザイン	
2012	1月	玩具『融合金 ファイアボール チャーミングドロップセル』メカニックデザイン ブラウザゲーム『Web パワードール』メカニックデザイン	東京スカイツリー開業 映画『アベンジャーズ』公開
	6月	コミックス『機獣のマークメルド 1』メカニックデザイン	
	4月	TV アニメーション『エウレカセブン AO』全24話 メカニックデザイン	
	12月	プラモデル『フレームアームズ YSX-24 パーゼラルド』メカニックデザイン アーケード用ゲーム『スティールクロニクル Be』メカニックデザイン	
2013	2月	PlayStation3 用ゲーム『メタルギア ライジング リベンジェンス』メカニックデザイン	富士山、世界文化遺産に登録 TV アニメーション『進撃の巨人』放送 ドラマ『あまちゃん』放送
	4月	TV アニメーション『革命機ヴァルヴレイヴ』全24話 メカニックデザイン TV アニメーション『ハヤテのごとく! Cuties』全12話 メカニックデザイン	
	6月	劇場用アニメーション『攻殻機動隊 ARISE』全4話 メカニックデザイン	
	9月	プラモデル『M.S.G ウェポンユニット』メカニックデザイン	
	10月	プラモデル『エクステンドアームズ 02 (YSX-24 パーゼラルド拡張パーツセット)』 メカニックデザイン	
	12月	アーケード用ゲーム『スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ』メカニックデザイン	
2014	7月	コミックス『異界のゼーレン (1)』メカニックデザイン	消費税が5%から8%に TV 番組『笑っていいとも!』放送終了 劇場用アニメーション『アナと雪の女王』日本公開
	4月	TV アニメーション『ブレイクブレイド』全12話 メカニックデザイン TV アニメーション『キャプテン・アームズ』全25話 メカニックデザイン TV アニメーション『テンカイナイト』全51話 メカニックデザイン	
	7月	TV アニメーション『東京喰種トーキョーグール』全12話 監修デザイン	
	11月	コミックス『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン (1)』メカニック作画サポート	
2015	4月	TV アニメーション『攻殻機動隊 ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE』メカニックデザイン Wii U 用ゲーム『ゼノブレイドクロス』メカニックデザイン	

[スタッフ]

カバー・表紙イラスト 柳瀬敬之
装丁・本文デザイン・DTP 齊藤いづみ

副編集長 後藤審司

編集 加賀谷裕峰

柳瀬敬之 メカニックデザインワークス

2015年7月1日 初版第1刷発行

[著 者] 柳瀬敬之

[発 行 人] 藤岡 功

[発 行] 株式会社エムティエヌコーポレーション
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
http://www.MdN.co.jp/

[発 売] 株式会社インプレス
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

[印刷・製本] 大日本印刷株式会社

Printed in Japan ©2015 Takayuki Yanase. All rights reserved.

本書は、著作権法上の保護を受けています。著作権者および株式会社エムティエヌコーポレーションとの書面による事前の同意なしに、本書の一部あるいは全部を無断で複製・複製、転記・転載することは禁止されています。定価はカバーに表示してあります。

[カスタマーセンター]

本書には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁などがございましたら、送料小送料負担にてお取り替えいたします。お手数ですが、カスタマーセンターまでご返送ください。

■ 落丁・乱丁などのご返送先

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
株式会社エムティエヌコーポレーション カスタマーセンター
TEL: 03-4334-2915

■ 書店・販売店のご注文受付

株式会社インプレス 受注センター
TEL: 048-449-8040 / FAX: 048-449-8041

[内容に関するお問い合わせ先]

株式会社エムティエヌコーポレーション カスタマーセンター メール窓口
info@MdN.co.jp

本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「柳瀬敬之メカニックデザインワークス 質問係」とお書きください。電話やFAX、郵便ではお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。また、本書の範囲を超えるご質問にしましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

『ゼノブレイドクロス』©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
『スーパーロボット大戦 W』©SRWOG PROJECT
『スーパーロボット大戦 OG』©SRWOG PROJECT
『スーパーロボット大戦 OG ORIGINAL GENERATIONS』©SRWOG PROJECT
『グライアスバースト セカンドプロローグ』©TAITO CORPORATION 1986, 2012 ALL RIGHTS RESERVED.
『メタルギアライジングリベンジエンス』©Konami Digital Entertainment Developed by PlatinumGames Inc.
『雷』©MURAKUMU ©2002 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
『ARMORED CORE 2』©1997-2000 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
『ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE』©1997-2001 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
『スターウォーズ ヴィクトル・ルーザーズ』©Konami Digital Entertainment
『ゼノサーガ エピソードII [悪魔の彼岸]』©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
『ゼノサーガ エピソードII to III a missing year ~U.M.N.に封印されし真実の断片~』©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
『攻殻機動隊 ARISE』©士郎正宗・Production I.G./講談社・「攻殻機動隊ARISE」製作委員会
『機動戦士ガンダム00』©創通・サンライズ
『劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』©創通・サンライズ
『機動戦士ガンダム MS IGLOO 1 年戦争秘録』©創通・サンライズ
『ファイアボール チャーミング』©Disney
『キャプテン・アース』©BONES / キャプテン・アース製作委員会・MBS
『交響詩篇エウレカセブン』©2005 BONES / Project EUREKA
『交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい』©2009 BONES / Project EUREKA MOVIE
『ゼーガペイン』©サンライズ・プロジェクトゼーガ
『革命機ヴァルヴレイヴ』©SUNRISE / V/VV Committee, MBS
『エヴァンゲリオン新劇場版:序』©カラー
『聖痕神姫』©Konami Digital Entertainment
『フレームアームズ』©KOTOBUKIYA
『タンカイナイト』©2015 SPIN MASTER LTD. / Shogakukan-Shueisha Productions Co., Ltd. All rights reserved
『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』©創通・サンライズ
『龍騎のマーゲル』©Uroaki SABISI / Takayuki YANASE
『境界のゼーレ』©WSO / KADOKAWA・ダイナミック企画
『機動武闘伝Gガンダム』©創通・サンライズ
『機動戦士Zガンダム』©創通・サンライズ
『装甲騎兵ボトムズ』©サンライズ
『機動戦士ガンダム』©創通・サンライズ

MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬 敬之

YANASE TAKAYUKI

『機動戦士ガンダム00』『攻殻機動隊 ARISE』『ゼノブレイドクロス』
『スーパーロボット大戦W』『武装神姫』etc...

柳瀬 敬之

やなせ たかゆき

自身初のアーカイブス!

www.MdM.co.jp
MdM
メカニックデザインワークス





ISBN978-4-8443-6506-8

C0076 ¥2800E



9784844365068

定価(本体2,800円+税)

発行 エムティエヌコーポレーション

発売 インプレス

© 2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
© 土部正典 Production IG / 講談社 「次機種動静
ARISE」製作委員会
© 劇団 サンライズ
© Disney
© Konami Digital Entertainment
© WSO / KADOKAWA タイタニック企画



1920076028007

MECHANICAL DESIGN WORKS

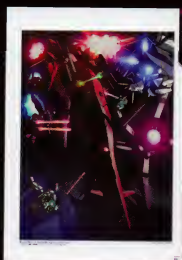
【収録作品】

■ **GENRE 1. GAME** ゼノブレイドクロス/スーパーロボット大戦W / スーパーロボット大戦II / スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS / グラリアスバ スト セカンドプロロ グ / メタルギアライジング リベンジェンス / 破 - MURAKUMO - / ARMORED CORE 2 / ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE / Another Century's Episode 3 / スティールクロニクル ヴィクトルルース / ゼノサガ エピソードII [善悪の彼岸] / ゼノサガ エピソードII to III a missing year ~UMN.に封印されし真実の断片~

■ **GENRE 2. ANIMATION** ... 攻殻機動隊ARISE / 機動戦士ガンダム00 / 劇場版機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer- / 機動戦士ガンダム00V / 機動戦士ガンダム00F / 機動戦士ガンダム00P / 機動戦士ガンダム MS IGLOO 1年戦争秘録 / ファイアボール チャーミング / キャプテン・アース / 交響詩篇エウレカセブン / 交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい / ゼーガバイン / 革命機ヴァルヴレイヴ / テンカイナイト / エヴァンゲリオン新劇場版 序

■ **GENRE 3. HOBBY** フレームアームズ / 武装神姫

■ **GENRE 4. OTHER** 漫画「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン」 / 艦艇のマーゲルド / 狼界のゼレン / その他イラストレーション



MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬 敬之

YANASE KAYUKI

エムティエヌコーポレーション



ISBN978-4-8443-6506-8
C0076 ¥2800E



9784844365068

定価(本体2,800円+税)

発行 エムディエヌコーポレーション

発売 インプレス



1920076028007

© 2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
© 土屋正幸 / Production I.G. / 講談社「次世代機動隊」
AHS: 製作委員会
© 創通 サンライズ
© Disney
© Konami Digital Entertainment
© WSD / KADOKAWA ダイナミック企画

MECHANICAL DESIGN WORKS

MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬 敬之

YANASE TAKAYUKI

『機動戦士ガンダム00』『攻殻機動隊ARISE』『ゼノブレイドクロス』
『スーパーロボット大戦W』『武装神姫』etc...

柳瀬 敬之

やなせ たかゆき

自身初のアーカイブス!

www.MdM.co.jp
MdM
メカニックデザイン



M E C H A N I C A L D E S I G N W O R K S

M E C H A N I C A L D E S I G N W O R K S

メカニックデザインワークス

柳瀬 敬之

Y A N A S E T A K A Y U K I

M E C H A N I C A L D E S I G N W O R K S